

Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

可愛い

Nr 9/98 (9)
Kwiecień 1998

Kawaii

100%
SEX!!!
Prima Aprilis!

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł

Shin-Nen-Kai `98

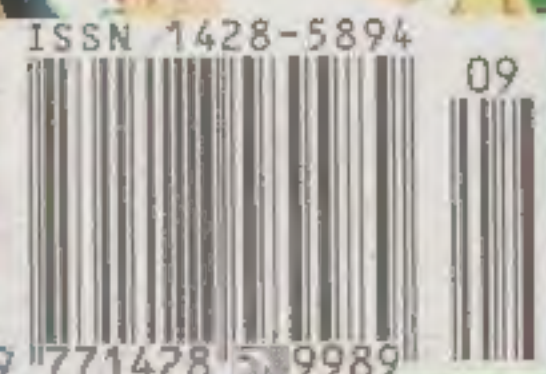
Bubblegum Crisis

Power Rangers

Kiss

Dragon Half

Neon Genesis Evangelion



PC SHAREWARE

- Pismo nie tylko dla orłów

Jeżeli posiadasz komputer PC, ale nie wiesz jeszcze co mógłbyś z nim zrobić

-STOP- Poszukujesz tanich i skutecznych narzędzi, dobrych programów edukacyjnych,

efektownych gier -STOP- Chciałbyś nauczyć się komponować muzykę, tworzyć grafikę,

programować -STOP- Interesuje Cię rozwój polskiej sceny shareware -STOP- Zbyt

wiele czasu tracisz na zmagania z opornym sprzętem i oprogramowaniem -STOP-

Lubisz konkursy, w których można wygrać -STOP-

Konieczniesz sięgnij po **PC SHAREWARE** -STOP-

Nic nie ryzykujesz, co prawda w przypadku braku satysfakcji nie zwrócimy Ci

pieniędzy -STOP- ale z całą pewnością nie przyślemy Ci także pocztą naszej

reklamówki! -STOP-

TAJNE !!!

Jeśli wolisz wypełnioną po brzegi niezwykle użytecznymi programami i fajowymi

grami płytkę CD od lakierowanej tektury...-STOP- Kiedy nudzi cię już to ciągle

granie i zastanawiasz się dlaczego nie nauczyłeś się jeszcze, jak stworzyć

własną dziejową grę...-STOP- Gdy niepowołana osoba grzebie Ci po tajnych

bibliotekach kolorowych fotek, a Ty nie wiesz co zrobić...-STOP- Jeśli

kolekcjonujesz najgłupsze programy na świecie napisane przez świrniętych

programistów...-STOP- Pragniesz zgłębić tajemnice Internetu, ale nie wiesz od

czego zacząć...-STOP- Kiedy ludzie wokół nie wiedzą jeszcze, gdzie należy szukać

nowego źródła informacji... -STOP-

TY MOŻESZ DOWIEDZIEĆ SIĘ PIERWSZY! -STOP-

a być może swoboda jaką uzyskasz, da Ci

coś więcej... -STOP-

ZAJRZYJ DO PC SHAREWARE

czekamy na CIEBIE -STOP-

Redakcja:

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Agnieszka Plaur
tłumaczenie i opracowywanie
materiałów źródłowych

Witold Nowakowski
film, historia i kultura Japonii

Współpraca:

Piotr Kowalski
Tom S. Gawroński
Bartosz Kędzierski
Dariusz Styrna
Aneta Niewada
Beata Niewada
Piotr Chwalisz
Małgorzata Musiałowska
Monika Zajac
Zan Chimiak

Projekt graficzny, skład komputerowy:

Grzegorz Jaszczyński

Wydawca

Silver Shark Sp z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-93
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Zbigniew Bański
dyrektor wydawnictwa

Witold Zagrodny
dyrektor handlowy

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Krzysztof Herla
biuro obsługi klienta

Dział Reklamy:

Agnieszka Biernat
tel.: 0 602 67 50 19
tel./fax: (071) 34-120-83
e-mail: silver.reklama@mikrozet.wroc.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reproduktowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe, są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

Redakcja składa podziękowania Ambasadzie Japonii w Warszawie, za udostępnienie materiałów do publikacji.

Kwietniowo chomikowo!

Siemanko robaczki! Gdyby ktoś mnie jeszcze nie znał, dokonam autoprezentacji - I'm Fred, Al Fred - Chomik Alfred Drugi z arystokratycznej rodziny chomików podhalańskich. Moje ulubione zajęcia, to jedzenie fistaszków, używanie gumowego młotka, kolekcjonowanie różowych papuci i strzelanie z gumki od slipków. Dzisiaj nie będzie wstępniaka naczelnego, wkurzył mnie, więc go ogłuszyłem - teraz siedzi w szafie i śpiewa piosenkę o różowych misiach. Tymczasem ja w tym miesiącu robię za bossa, żeby nie było niedomówień. Właśnie zarządziłem w redakcji oglądanie anime i zabawianie mojej osoby, aż do odwrotania. Żeby nie było, że jestem brutalny, omówię pokrótce najciekawsze pozycje czekające na Was w tym numerze. A więc przede wszystkim kontynuujemy omawianie ostatniego hitu wytwórni Gainax - Neon Genesis Evangelion. Fascynaci tematu, jak i wszyscy ci, którzy jeszcze nie mieli okazji podziwiać tego przeboju, z pewnością znajdą w tym numerze wiele ciekawostek i cennych informacji, pozwalających pełniej cieszyć się z oglądania tej niesamowitej produkcji. Należy bowiem dodać, że NGE nie należy do tych produkcji, które można po prostu raz obejrzeć i stwierdzić - „ze mi się nie podoba”, szczególnie, gdy - „kopia była kiepska, na sali siedziało kilkadziesiąt osób, nie znam aż tak dobrze angielskiego, żeby zrozumieć dialogi, a tak w ogóle to byłem (-am) zmęczony (-a) i w zasadzie nie lubię tego typu filmów”. - I tak jest z wieloma innymi tytułami. Różnica z Sailor Moon polegała między innymi na tym, że serial był przetłumaczony na język polski i można go było spokojnie obejrzeć w domu. A „Akira”? „GITS”? Phil - „widziałem (-am), nie podobalo mi się” - zastanówcie się nad tym. No dobra, ale schodzę z tematu. W tym numerze omawiany jest również inny przebój (i z pewnością jeszcze do niego wrócimy) - „Bubblegum Crisis” - komentarz jest zbędny, po prostu przeczytajcie artykuł. No i konieczne obejrzyjcie anime oczywiście! Kontynuujemy również omawianie przebojów grupy Clamp, streszczanie ostatnich odcinków serialu Sailor Moon; jest również sprawozdanie z dwóch konwentów, wywiad z polską mangaczką, przewodnik po mangowym Paryżu, pierwsza część artykułu o japońskich demonach, Power Rangers i... a co tam będę mówił, sami zobaczcie! A naprawdę jest coś! Szczególną uwagę zwracam na „Odezwe Otaku” - to nasza odpowiedź, na Wasze prośby o pomoc w poprawieniu sytuacji, w jakiej znajdują się polscy otaku - pamiętajcie, jesteśmy z Wami!!! Dobra, to by było na tyle, nie będę się rozczulał, bo jeszcze sobie popłuję moje nowe papucie. Idę dobić naczelnego, bo zdaje się, że zmienił tonację swojej przysiężki - to znak, że wracają mu myśli. Hmm, ciekawe czy jak go zdzielię mocniej, to zmieni płytę? Zaraz sprawdzę...

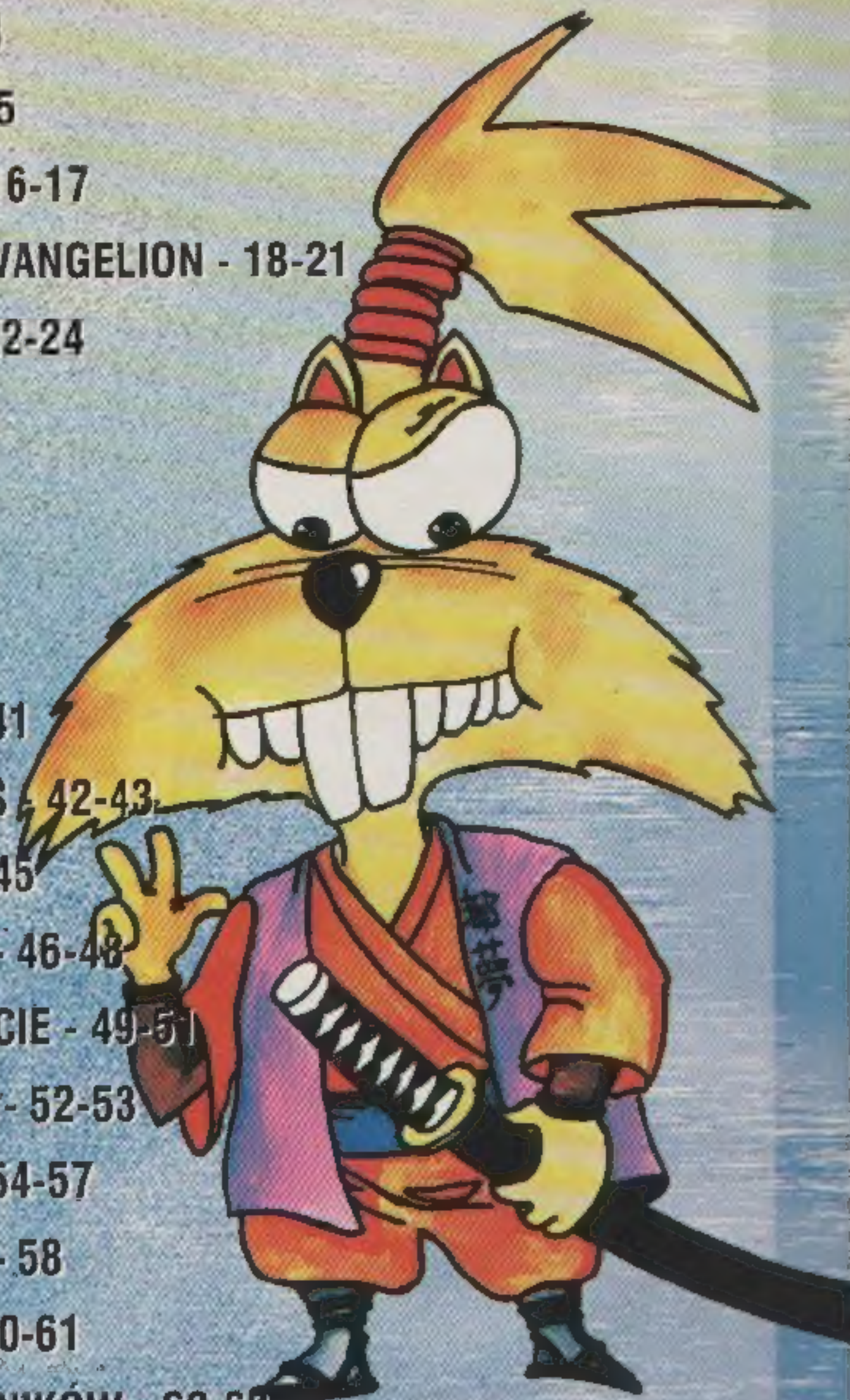
Acha! Bym zapomniał! I jeszcze wesołego mangowego jajka! I aprilisowego aprilisa! Yogi Babu!

Z chomikowym poważaniem:

Chomik Alfred Drugi alias Papuc Men

Prezes firmy „Różowy Króliczek” produkującej kłapki, bamboszy i papucie.

- ▶ **MANGOWY ZAWRÓT GŁOWY - 4-5**
- ▶ **BUBBLEGUM CRISIS - 6-9**
- ▶ **DRAGON HALF - 10-11**
- ▶ **LENSMAN - 12-13**
- ▶ **MOLdivER - 14-15**
- ▶ **MAKYU SENJO - 16-17**
- ▶ **NEON GENESIS EVANGELION - 18-21**
- ▶ **SAILOR MOON - 22-24**
- ▶ **KISS ME! (1) - 25**
- ▶ **X/1999 - 26-27**
- ▶ **RG VEDA - 28-30**
- ▶ **KOMIKS - 31-38**
- ▶ **RANMA 1/2 - 40-41**
- ▶ **POWER RANGERS - 42-43**
- ▶ **KRAKON'98 - 44-45**
- ▶ **POLSKA MANGA - 46-48**
- ▶ **MANGA NA ŚWIECIE - 49-51**
- ▶ **SHIN NEN KAI'98 - 52-53**
- ▶ **DEMONY, CZ.1 - 54-57**
- ▶ **ODEZWA OTAKU - 58**
- ▶ **LISTY KAWAII - 60-61**
- ▶ **GALERIA CZYTELNIKÓW - 62-63**
- ▶ **LISTA PRZEBOJÓW, POMOCNA DŁOŃ - 64**
- ▶ **ARCHIWALIA, PRENUMERATA, POZNAJMY SIĘ - 65-66**



MANGOWY ZAWRÓT GŁOWY

Dział redagują Bandmanka & Mr.Gato



Mononoke Hime © Nibaraku/TNDG



„MONONOKE HIME” POBIŁA REKORD WSZECZASÓW!

30 listopada 1997 roku w spektakularny sposób został pobity kolejny finansowy rekord. „Mononoke-Hime” Hayao Miyazaki, o którym już wspominaliśmy przy okazji pobicia japońskiego rekordu oglądalności sezonu 1997, tytuł ten przebił się już na pierwsze miejsce listy

wszechczasów.

Od 1982 roku, w którym rekordy bił legendarny „E.T.” Stevena Spielberga, osiągając zawrotny zysk w wysokości 9,6 miliarda jenów, nikt nie był w stanie przebić tego osiągnięcia. Tymczasem „Mononoke Hime”, czyli „Księżniczka Mononoke”, w końcu listopada przekroczyła magiczną liczbę 9,65 miliarda jenów. Film zaliczyło już 12 milionów rozentuzjasmowanych widzów. Decyzja dystrybutora TOHO nikogo chyba nie zdziwiła: przedłużył on wyświetlanie filmu w japońskich kinach aż do końca marca 1998 roku. Jest on rozpowszechniany w 190 kopiach! Sześć dni po premierze (12 lipca 1997) zarejestrowano już ponad milion widzów, miesiąc później film ten bije japoński rekord oglądalności, czyli staje się bardziej popularna od „Antarctic” (1983). W trzy miesiące osiąga większy zysk, niż „E.T.” w ciągu trzech lat. Już wtedy wiadomo, że przychody będą nieporównywalnie większe, niż początkowo zakładano.

Miyazaki podczas jednej z konferencji prasowych, wyznał: „Nie rozumiem, co się dzieje? W każdym razie sukces filmu jest fantastyczną sprawą dla całej ekipy produkcyjnej.” Analizując sukces, stwierdza: „Sukces ten, należy raczej przyrównać do fenomenu socjologicznego. Oczywiście nie sugeruję tutaj, że wszyscy są jego gorącymi miłośnikami.” I dodaje ironicznie: „Zresztą, z powodu olbrzymiego sukcesu, dystrybutor TOHO zmuszony jest do przesunięcia premier innych licznych hollywoodzkich produkcji.”

JAPOŃSKIE HITY FINANSOWE WSZECZASÓW:

- 1) Mononoke Hime (1997) 9,65 miliarda jenów
- 2) E.T. (1982) 9,6 miliarda jenów
- 3) Jurassic Park (1993) 8,3 miliarda jenów
- 4) Independence Day (1996) 6,5 miliarda jenów
- 5) Jurassic Park 2: The Lost World (1997) 6 miliardów jenów

FILMOWE HITY HAYAO MIYAZAKIEGO:

- 1) Mononoke Hime (1997) 9,65 miliarda jenów
- 2) Mimi wa Sumaseba (1995) 1,85 miliarda
- 3) Ponpoko (1994) 2,65 miliarda jenów
- 4) Porco Rosso (1992) 2,71 miliarda jenów
- 5) Omoide Poro Poro (1991) 1,87 miliarda jenów
- 6) Kiki (1989) 2,17 miliarda jenów
- 7) Totoro (1987) 590 milionów jenów
- 8) Laputa (1986) 580 milionów jenów
- 9) Nausicaä (1984) 740 milionów jenów

CO NOWEGO W JAPONII? TELEGRAM

* „Cutely Honey Flash” powinien skończyć się na 39 odcinku w styczniu tego roku.

* „Silent Möbius” powraca do nas pod postacią anime. W tym roku powinna ukazać się cała seria telewizyjna, będąca adaptacją mangi Kia ASAMIYA.

* „Outlaw Star” - tak będzie się nazywała nowa seria TV, nadawana późnym wieczorem w TV Tokyo. Historia zaczerpnięta jest z mangi Takehiko ITO, twórcy takich tytułów, jak: „KO Century Beast”, „NG Knight Lamune & 40” i „Ryu-Knight”.

* Najnowsza seria „Lodoss” ukaze się w telewizji jeszcze tej wiosny. Realizatorzy zapewniają, że stworzeni przez nich bohaterowie doświadczą nowych, niesamowitych przygód (jak zawsze zresztą).

* „Banno bunka neko musume”, tytuł również znany jako „Niewidzialna Nuku-Nuku” autorstwa Yuzo TAKADY (również „3x3 Eyes”), powróci tym razem na ekrany japońskich telewizorów, jako seria! Producenci jednak uprzedzają, że całość będzie się zasadniczo różnić od swojego poprzednika, gdyż za produkcję odpowiedzialne zostało studio Ashi Production (między innymi: „Gigi”).

* Nieśmiertelna seria „Saint Seiya” ciągle nie pozwala o sobie zapomnieć, tym razem zachęca swoich fanów (czy słowko: „naciaga” nie byłoby bardziej na miejscu...) na kolejny wydatek. A jest to nie byle co, bo 20 grudnia 1997 roku na rynku ukazał się nowy CD-Box, który zawiera pięć płyt, informacje od samego autora KURUMADY i pięć, nigdy wcześniej nie wydanych kart ilustracyjnych.

* „Kowa” - tak nazywa się nowa manga Akiry TORIYAMY, autora między innymi kultowego już „Dragon Balla” (który będzie tematem przewodnik „Kawaii” już wkrótce!), która na razie ukazuje się w magazynie „Shōnen Jump”. Oczywiście chodzi jak zwykle o perypetie sympatycznego



chłopczyka, osadzone w świecie fantastycznym! Znajdając ogromny talent Toriyamy i jego umiejętność tworzenia całej galerii zwariowanych i totalnie odlotowych postaci, typujemy tę mangę na kolejny MEGA-HIT! Postaramy się już niedługo podrzucić Wam trochę więcej staffu o „Kowa”! Over.

* Tytuł „Vampire Princess Miyu”, który część polskich fanów mangi mogła oglądać chociażby na comiesięcznym spotkaniu miłośników fantastyki w Warszawie na początku stycznia 1998, ukaże się w Japonii jako wznowienie na kasetach video, laser dyskach i w formacie DVD. Już niedługo recenzja w „Kawaii”.

* Cała pierwsza seria anime „Minky Momo” (alias „Gigi”), ukaże się w tym roku w postaci dwóch boxów, na Laser Dyskach (LD-Box). Prawdopodobnie część odcinków ukazała się w tej formie już w marcu 98 roku, reszta przewidziana jest na Boże Narodzenie 98 roku. W sam raz na prezent!

* Skończył się „Giant Robo”. 25 stycznia 1998 roku ukazał się ostatni odcinek, który trwał niemal 60 minut. Cena tego produktu jest jednak zabójczo droga, nawet jak na japońskie warunki. Przyjemność ta kosztuje 10.000 yenów (około 100 dolarów)!!!

* „Power Dolls”, tytuł dostępny już również w Polsce, ukaże się w Japonii jako gra video, co przy okazji jest wysmienitą okazją do wznowienia tej OAV na rynek kaset video.

* Kolejny film „You're Under Arrest!” ukaże się jeszcze tej wiosny. Akcja toczy się rok po wydarzeniach kończących serię telewizyjną. Jest jednak z tym związana zła wiadomość, gdyż niezmiernie popularny tytuł „Oh My Goddess!”, mający się ukazać jako film kinowy (pisaliśmy o tym już w styczniowym „Kawaii”), przesunięty został w związku z tym na koniec 1998 roku. Producenci stwierdzili widocznie, że nie warto stwarzać sobie samemu dodatkowej konkurencji.

* Trzecia część „Patlabora” jest aktualnie w produkcji. Tym razem jednak zabraknie przy niej nadzoru mistrza Mamoru OSHII, ojca poprzednich dwóch części, jak również Akemii TAKADY, odpowiedzialnego za stronę graficzną. Twórcy zapowiadają premierę tego tytułu na lato tego roku!

* Kolejną część „Galaxy Express 999” można już zobaczyć w japońskich kinach, która powstała pod skrzydłami Toei Animation. Jej realizatorem jest Kōnosuke UDA, który współpracował już przy realizacji „Sailor Moon” i „Kindaichi”. Scenariusz zaczerpnięty został z mangi publikowanej od lipca 1996 roku w miesięczniku „Big Gold” wydawanego przez Shogakukan.

* Yoshiyazu YASUHIKO, autor „Venus Wars” i „Arion”, pracuje aktualnie nad postaciami gry video na platformę Sony Playstation, która ukaże się pod intrygującym tytułem „Valken 2”.

„Warrior Nun Areala” - czyli od mangi do anime po amerykańsku.

Zazwyczaj droga wiedzie od mangi do anime, ale zdarzają się wyjątki. Ben Dunn, autor „Ninja High School”, udowodnił, że właśnie można i na odwrót. Stworzył w minionym roku anime „Warrior Nun Areala”, która ukazała się w Stanach w sprzedaży z 30 minutowym wstępem „Warrior Nun Areala Introductory Video”, z mangą - wszystko w jednym pakiecie!

ERRATA

W lutowym numerze „Kawaii”, przy notatce informującej o śmierci Toshiro Mifune, jedno ze zdjęć błędnie podpisane zostało jako - „Akira Kurosawa”, tymczasem na zdjęciu widoczny jest sam aktor - Toshiro Mifune. Za błąd przepraszamy



MACROSS DYNAMITE 7 - nowa seria na OAV-kach.

Z okazji 15. urodzin Macrossa, tytuł ten powrócił na czterech OAV-kach. Pierwsza z nich zawitała już tej zimy, kolejne - w przyszłym sezonie. Prawdopodobnie nie powrócił ot tak sobie, lecz w zmiennej - zmodyfikowanej od strony muzycznej - formie.

Niesamowita informacja z ostatniej chwili!!!

Czarodziejka z Księżyca pobiła Batmana! Do incydentu doszło w najstarszej dzielnicy Tokio. Z niepotwierdzonych źródeł wiadomo nam, że dzielna wojowniczką o miłość i sprawiedliwość przystąpiła do walki z przestępczością stając u boku legendarnego księcia ciemnoty, który zauroczony wdziękami ślicznej Bunny, postanowił rzucić się z największej budowli w mieście. Interwencja Bunny w ostatniej dosłownie chwili zapobiegła katastrofie. Chwilę później doszło do rękoczyn, gdyż człowiek nietoperz oświadczył, że nie będzie pracował w dzień i zażądał podwójnego wynagrodzenia. Specjalna komisja bada przyczyny zajścia.

UZUPEŁNIENIE DO ARTYKUŁU „POWER RANGERS, JAK TO SIĘ ZACZEŁO?...”

Z OSTATNIEJ CHWILI:

W styczniu 1998 roku w Stanach Zjednoczonych miała miejsce wideopremiera nowego pełnometrażowego filmu z udziałem Power Rangers, zatytułowanego „Turbo: the Power Rangers Movie”, wyprodukowanego połączonymi siłami koncernów 20th Century Fox, Saban Entertainment i Toei. Tym razem bohaterowie walczą z groźnym potworem Maligore, do niedawna więziony na wulkanicznej wyspie Muranthias. W obsadzie m.in.: Jason David Frank (Tommy), Steve Cardenas (Rocky), Johnny Yong Bosch (Adam), Catherine Sutherland (Katherine), Naki Burrise (Tanya) i Blake Foster (Justin), ale gościnnie powracają także Kimberly i Jason. Reżyseria Shuki Levy i David Winning. A na emisję czeka serial „Power Rangers in Space”, z całkiem nowymi aktorami. „Moc rangerów” trwa wiecznie...



BUBBLEGUM CRISIS



Jeśli uważasz się za fana anime i mangi, a nie wiesz czym jest "Bubblegum Crisis" to pewnie dlatego, że dopiero co cię odmrozili. Jeżeli jednak temat jest tak znany, to pytanie brzmi po co o nim pisać? Odpowiedź jest prosta... O filmach kaitowych należy pisać, bo po pierwsze - to one tworzą historię gatunku, a po drugie - booo... No bo są kultowe.

Osobom, które czytały w marcu o AD Police pewne dane wydadzą się bardzo znajome. Zakładając jednak, że nie każdy miał szczęście mieć w rękach poprzednie wydanie naszego ulubionego miesięcznika, ich obecność jest konieczna (zarówno osób jak i danych). Zresztą dodamy kilka nowych szczegółów.



Tokio zostaje zburzone w roku 2025 po wielkim trzęsieniu ziemi, które zostanie zapisane w historii Japonii jako Second Great Kanto Earthquake. W wyniku bezpośredniego wstrząsu zginęło wówczas ponad 100.000 osób, a na skutek pożarów, zamieszek i rozbojów, ostateczna liczba ofiar sięgnęła miliona.

Korporacja Genom, mająca swoją siedzibę w centrum Tokio, wystąpiła wówczas z propozycją sfinansowania budowy nowego centrum przewyższającego o niebo stare. Japoński rząd wyraził zgodę i narodziło się Mega Tokio. Jednocześnie korporacja rozpoczęła produkcję tzw. boomerów - androidów mających przejąć na swoje barki najcięższe prace wykonywane dotychczas przez ludzi. Okazało się jednak, że maszyny ulegają częstym awariom. Fala zbrodni popełnianych przez produkty Genomu pociągnęła za sobą konieczność powołania specjalnych sił mogących sprostać "szalonym" boomerom. Tak w 2025 roku rodzi się ADP (ADvanced Police). Epizody z ich działalności dokreślono w serii OAV "AD Police" (patrz "Kawaii" 03/98).

W roku 2032 Mega Tokio liczy już sobie 45 milionów stałych mieszkańców, nie licząc ludzi dojeżdżających z dzielnic satelitarnych do pracy. Status miasta podniósł się do rangi stolicy i japońskiego centrum przemysłowo kulturalnego. Ale nie dajcie się zwieść... To już nie jest miasto sprzed pięciu lat, które pamiętacie z "AD Police". Większość napowietrznych linii komunikacyjnych została zdemolowana i odcięte dzielnice zamieniają się w slumsy, lub tanie blokowiska dla najuboższych i bezrobotnych. Istnieją oczywiście świetliste dzielnice pełne przemysłowego blachtru. W niebo strzelają kryształowe wieżowce, a życie przypomina bajkę. Są to jednak kwatery, w których rządzą wielkie korporacje (m.in. Genom) i najbogatsi krezusi światowej finansjery. No i nie zapominajmy o boomerach. Już dawno straciły funkcję "ludzkiego pomocnika" i są obecnie skuteczną bronią w dłoniach megakorporacji. Bezдушne i nie znające litości obdarzone są już własną świadomością. Z ich pomocą metropolie zalewa fala korupcji, zbrodni, terroryzmu i szpiegostwa przemysłowego.

Z miasta czysto japońskiego, będącego na przełomie wieków oparciem narodowej tradycji, Mega Tokio zmieniło się w melanz ras i kultur. Nikt nie dba już o jakiegokolwiek ludzkie wartości. Liczy się jedynie zysk.

Nic dziwnego, że podobne zjawiska musiały wyzwoić nienawiść, która zaowocowała powstaniem

preżnej i zdecydowanej grupy panienek z Knight Sabers. Razem z Sylią, Priss, Nene i Linną zagłębmy się w cyberpunkowy świat Mega Tokio. Zarepetujcie swoje laserowe Genom Fire Arm. Za pasek i za cholewkę buta wsuńcie solidne noże, noktowizory na twarz i ruszamy... Odważni przodem...

Ewentualne pytania o genezę tytułu pozostawiam Waszej wyobraźni. Dlaczego "Kryzys balonowej gumy do żucia"? Teorii jest kilka (wszystkie są beznadziejne). Osobiście najbardziej przemawia do mnie tłumaczenie, że tytuł odzwierciedla sytuację technologiczną, która nabrzmiała jak balonowa i pękając zniszczyła całkowicie dotychczasowy kształt świata. Wiązanie gumy balonowej z nazwą "boomer" z góry odrzucam. W tych czasach nie było jeszcze gumy boom, boom boomer...

Na początek niewielka prezentacja. Od razu uprzedzam, że sprawy wieku bohaterów nie poruszę, bo o takie rzeczy gentleman nie pyta. Są młode w każdym bądź razie... Ach, jeszcze jedno. Dla oszczędności miejsca zastąpmy pełną nazwę Knight Sabers skrótem KS.

SYLIA STINGRAY - liderka i twórczyni Knight Sabers. Córka doktora Katsuhito Stingraya, pioniera w pracach nad boomerami. Po śmierci ojca (nieszczęśliwy wypadek przy "odpaleniu" eksperymentalnej wersji cyberdroida) w oparciu o dokumentację tworzy ekwipunek swojego zespołu. Prywatnie jest właścicielką butików. Zawsze bardzo chłodna i potrafiąca kalkulować bez zbędnych emocji. Zna wielu wysokich rangą oficerów organizacji militarnych i sekcji specjalnych. Nie do końca wiadomo czy i oni wiedzą z kim mają do czynienia. Równie niejasne jest pochodzenie genetyczne Sylii. Wiele razy twórcy filmu dają do zrozumienia, że dziewczyna niekoniecznie musi być człowiekiem.

PRISS (Priscilla S. Asagiri) - generator i siła napędowa zespołu. W "cywilu" piosenkarka rockowa i świetna motocyklistka (jeździ na granicy dopuszczalnego i niedopuszczalnego ryzyka). Jest silna i sprawna. Wkraczając do akcji zapomina o bezpieczeństwie... Praktyka wykazuje, że ma chyba więcej żywotów od przeciętnego kota, a ktoś kto będzie ją usiłował zlikwidować będzie się musiał poważnie przyłożyć do roboty. Do Knight Sabers przywiodła ją osobista zemsta, gdy jej chłopak zginął z rąk boomerów. Jej dewiza - "Dobry boomer, to martwy boomer"

LINNA (Linna Yamazaki) - najgroźniejsza pod względem umiejętności bojowych członkini zespołu. Niewiarygodnie szybka, nieszkodliwa na ogół cele ataku nim te zauważą, że już po nich. Prywatnie ma wiele zajęć: jest nauczycielką tańca i aerobiku oraz maklerem giełdowym. Z Knight Sabers pracuje wyłącznie dla pieniędzy (pomijając aspekty przyjaźni). W ogóle Linna kocha szybki szmal i często jej działanie determinowane jest niestety chęcią posiadania jak największej gotówki.

NENE (Nene Romanova) - jest w zespole czymś w rodzaju mózgu. Absolutny geniusz w dziedzinie włamań do absolutnie bezpiecznych komputerów (po polsku hacker). Wysokiej klasy elektronika (w tym szpiegowska) to jej życie. W akcjach, że tak to określe, zbrojnych, rzadko kiedy bierze bezpośredni udział. Team wykorzystuje ją jako odwody lub podczas negocjacji jako konsultantkę do spraw elektroniki. Ma siódmy i ósmy zmysł do odnajdowania urządzeń podsłuchowych i skanujących.

MACKIE - brat Sylii. Jest nieformalnym członkiem grupy zatrudnianym do podsłuchiwania pasm radi policyjnego i prowadzenia półciężarówki ze sprzętem zespołu.

Aby od razu rozwiać często powtarzające się uwagi - jakim cudem te delikatne z natury (che, che...) istoty potrafią się poruszać i walczyć w ciężkich metalowych zbrojach odpowiadam...

Jest to zgodne z 1-szą zasadą tzw. mananitacji (skrót od manga/anime grawitacja). Ponadto skafanderki i inne wdżianka dziewcząt mają wspomaganie i własne układy napędowo-mięśniowo-sięcięgnowe. Z czymś takim nawet słon by latał...





Teraz kilka dodatkowych osób, bez których serial nie miałby prawa bytu:

Pracownicy AD Police:

LEON McNICHOL - pamiętamy go z "AD Police", gdy był jeszcze żółtodziobem. Obecnie jest samodzielnym inspektorem operacyjnym. "Czuje miętę" do Priss i namawia ją na wspólne mieszkanie... Bezskutecznie... Pojawia się na ogół w momentach, w których twórcy serialu wygospodarowali trochę miejsca na humor.

DAILY WONG - kumpel po fachu Leona i równie rozrywkowa postać.

CHIEF - "po polskiemu" szef obu wyżej wymienionych osobników, reagujący stanami zawałowymi na wieść o kolejnej, nowatorskiej "technice" śledczej Leona.

NAOKO - przyjaciółka Nene i urzędniczka ADP do spraw wprowadzania danych.

A teraz "ci żli" - czyli ludzie Genomu. Też ważni, no bo z kim by walczyły panienki z Knight Sabers?

QUINCY - szef oddziału japońskiego. Praktycznie ma oko na wszystkie plany Genomu.

BRIAN J. MASON (Largo) - chodząca ambicja. Jedyna chyba osoba, która zna prawdę o Knight Sabers. Jest odpowiedzialny za śmierć ojca Sylii (wiele wskazuje na to, że sam jest cyberrroidem v.A1, stworzonym przez dr Stingray'a).

I na koniec "Osobniki inne", czyli w pozostałych rolach:

FARGO - były agent CIA. Cenna baza danych dla Sylii. Często załatwia KS kontrakty.

IRENE CHANG - przyjaciółka Linn (ep.2) ginie, gdyż jej chłopak był inżynierem w zespole opracowującym boomery.

DR. RAVEN - naukowiec na usługach Sylii. Pomógł Sylii stworzyć osprzęt KS i zna wszystkie członkinie zespołu. Do szalu doprowadza go Priss, która uwielbia się do niego zwracać Jiisan (coś w guście "tatuśku").

B.J. GIBSON - przyjaciel Ravena. Świetny kierowca (ma sporą rolę w ep.4)

SYLVIE - zaawansowana technicznie bommerka nie do odróżnienia bez specjalnej aparatury (posiada krew i symuluje ludzkie funkcje życiowe). W ep. 5 daje drapakę ze stacji kosmicznej i zaprzyjaźnia się z Priss. Nie wyszło jej to na dobre...

REIKA - starsza siostra Irene. Gwiazda pop na tournée z zespołem "The Revengers". Odgrywa ważną rolę w ep. 7. Wnuczka szefa chińskiego gangu. Dziwna postać... Skrzyżowanie miękkości i bezlitosnego okrucieństwa. Chyba wie kim jest Linna.

Cały serial OAV BGC to zasadniczo dwie odrębne serie. "Bubblegum Crisis" (BGC) i "Bubblegum Crash" (też BGC). "Crisis" ma 8 samodzielnych epizodów, "Crash" tylko 3. O twórcach, rysunku i wrażeniach napiszę na koniec... Ot tak, żeby nie wypaść z rytmu.

Teraz jeszcze tylko naprawdę króciutki rzut oka na sytuację światową i zajmiemy się samym filmem. Z góry przepraszam tych, których to nie interesuje. Osobiście uważam, że warto jest znać realia w jakich osadzono akcję. To one tworzą jej koloryt. Poza tym zawsze byłem pełen podziwu dla facetów, którzy np. z okazji filmu kreowali od podstaw swój własny świat (mniej lub bardziej makabryczny)...

Dobra, już lecimy dalej, bo miejsca na stronach "Kawaii" coraz mniej. Zatem krótko... Świat jest jednym wielkim zanieczyszczonym śmietnikiem. Bez względu na po-



ANIME RECENZJE



Est-ce vous Priss ? C'est vous n'est-ce pas ?



Au lieu de chasser les filles, allez donc faire la chasse aux Boomers.



Ne me dites pas que vous allez me ramener ça...



Je veux cette collection à n'importe quel prix...

działy terytorialne rządzą wielkie korporacje. Efekt cieplarniany doprowadził m.in. do zmian kształtów kontynentów. Narody Zjednoczone, kierowane przez największe mocarstwa kontrolują teoretycznie sytuację. Pokój mają zapewnić orbitalne platformy wyposażone w dział laserowe mogące strącać broń nuklearną i rakiety dalekiego zasięgu. Oczywiście nie wyklucza to lokalnych wojen. Największym konfliktem jest w latach 30-tych XXI wieku wojna między Chinami i Neo NATO o zasoby naturalne Antarktyki.

Japonia awansowała na stanowisko światowego lidera przemysłowo ekonomicznego. Jej megakorporacje kontrolują ponad 70% rynków. Przedkłada obecnie inwazję technologiczną nad militarną. Stany Zjednoczone to upadający gigant. Zasadniczo ich rola międzynarodowa i miejsce w ONZ jest sztucznie podtrzymywane przez Japonię. Europa pod przywództwem Niemiec stanowi całkiem niezły "opornik" wobec zakusów korporacji amerykańsko-japońskich. Rosja, będąca pełnoprawnym członkiem wspólnoty, ze swoją bronią nuklearną stanowi czuły punkt całego układu. W praktyce trzyma z tym, kto lepiej płaci. Chiny to międzynarodowy czarny koń. Są mocno zaangażowane w konflikt Antarktyczny. Komunizm nadal kwitnie. Przywódcy supermocarstwa to prawdziwi paranoicy na tle postępu technologicznego. No i na koniec kosmos. Teoretycznie oaza spokoju. Zapoczątkowana na przełomie wieków ekspansja kolonialna przeludnionej Ziemi, została zarzucona ze względu na koszty. Trzy liczące się siły w kosmosie to: Genom, Powszechna Korporacja rozwoju Kosmosu (SDPC) (marionetka Genomu) i Kosmiczne Strategiczne Siły Obronne ONZ (USSD). Genom i SDPC posiadają dwanaście platform orbitalnych, a USSD kilkaset laserów orbitalnych. Ponadto SDPC kontroluje 5 stacji księżycowych w pkt. La-Grande (tereny przeznaczone pod kolonizację).

To na tyle. Mam nadzieję, że nie bolało. A teraz... Film. Światła gasną... Kurtyna w górę.

Zacznijmy na początek od nieco dokładniejszego przyjrzenia się pierwszemu odcinkowi o tytule "Tinsel City" (45 min; PG). W końcu od niego wszystko się zaczęło...

Mega Tokyo, Japonia 2032 r.

Akcja rozpoczyna się w kilku miejscach naraz. Jakaś dziewczyna doczyszcza motocykl. Jednocześnie funkcjonariusz AD Police otacza bliżej nieokreślonego faceta w zaułkach miasta. Przez chwilę możemy podziwiać plakaty koncertowe grupy "Priss i Replikanci" (jeśli ktoś ma skojarzenia z "Blade Runner" Ridleya Scotta, to witamy w klubie). Potem przy dźwiękach ostrego (jak na przełom lat 80/90) rocka, akcja nabiera tempa. W rytm piosenki "Konya wa Hurricane", gdzie w slumsach spod ludzkiej skóry wychodzi na wierzch boomer. Nie jest to już rozregulowana zabawka z "AD Police". To zaprogramowany na zabijanie automat nowej serii. Skrzyżowanie czołgu z wieżą strzelniczą, pokryte super wytrzymałym Abotexem. Nic dziwnego, że policja i ściągnięte do pomocy śmigłowce mogą tylko pomarzyć o pojedynku na równych prawach. Złazcza, gdy boomer uzupełnia swoje uszkodzone ramie... wielolufowym karabinem maszynowym pożyczonym z wraku helikoptera. Wyciągnięty z koncertu officer Leon McNichol jedzie na miejsce strzelaniny. Mimo, że jedzie szybko wymija go coś w seksownym kombinezonie. Gdy Leon dociera na miejsce, boomer jest już otoczony przez cztery istoty w krągłych miejscami strojach bojowych. Od razu widać, że biedna maszyna (boomer) zadarła nie z tym kim trzeba. Tajemnicze dziewczyny używając laserów, pistoletów promiennych i wmontowanych w ciuchy gadżetów robią

z produktu Genom kupkę złomu i znikają w ciemności.

Wracający Leon zatrzymuje się na hamburgera. W wychodzącej z lokalu dziewczynie rozpoznaje Priss - wokalistkę zespołu, na którego koncercie niedawno był. Próba zawarcia znajomości kończy się nieszczęśliwie, bo dziewczyna ma awersję do sił porządkowych z ADP na czele. Po kilku uwagach na temat bezużyteczności policji, która nic nie robi dla szarego społeczeństwa, Priss odjeżdża na swoim motocyklu... Cięcie...

Inne miejsce, inna dziewczyna... Ta sama noc. Pływająca w basenie panienka, wspomina swoją przeszłość. Ma na imię Sylia i jest szefem Knight Sabers. Jej ojciec był twórcą boomera. Zginął przed wielu laty w nieszczęśliwym wypadku z rąk eksperymentalnej wersji jednego ze swoich mechanicznych "dzieci". Jego dokumentacja techniczna, pozostawiona w spadku córce, pozwoliła stworzyć nie mające sobie równych kombinezony zespołu Knight Sabers.

Inne miejsca, inni ludzie... Nadal ta sama noc. W głównej siedzibie Genomu rozmawiają Przewodniczący korporacji Quincy i asystent Brian. J. Mason... Mason informuje swojego szefa, że dostarczono już materiały z USSD i w ciągu 24 godzin będą do jego dyspozycji. Gdy asystent wychodzi słyszy jeszcze, że bez względu na skutki akcji(?) udział Genom musi pozostać tajemnicą... Cięcie...

Następnego dnia gazety przynoszą ofertę pracy dla Knight Sabers. Zlecenie wystawia USSD (United Nations Strategic Defence Force). Zleceńodawca nie wzbudza szczególnego zaufania, jednak Sylia i Nene (ubrane w kombinezony) udają się na rozmowy. Wyraży zdziwienia ich nieoczekiwaną kreacją zostają skwitowane krótkim - "Żyjemy w niebezpiecznym świecie". W ramach zlecenia dziewczyny mają odnaleźć zaginionego technika komputerowego F.G. Frederica

i jego małą siostrę Cynthię, porwanych prawdopodobnie przez grupę boomers. Za niewiarogodną sumę 20.000.000.

W drodze powrotnej Priss zostaje porwana. Udać nieprzytomną słyszy, że wiozą ją do starej portowej części miasta zwanej Aqua City. Dwa szybkie uderzenia, mały karambol, kradzież motocykla i Priss może już samodzielnie gnać do portu. Ścigana przez porywaczy (boomery naturalnie).

Mackie, brat Sylii, namierza radiostację policyjną informującą o pościgu zmierzającym w kierunku Aqua City. Reszta zespołu postanawia (mimo braku pewności, że chodzi o Priss), wyruszyć we wskazanym kierunku. W piwnicach portu Priss odnajduje Cynthię. Gdy do pomieszczenia wkroczy poszukiwany Frederick od razu staje się jasne, że nic nie jest jasne. Zaginiony technik, podobnie jak reszta towarzystwa, są boomerami. Podczas przesłuchania Priss zalicza kilka krótkich przelotów i bliskich spotkań trzeciego stopnia ze ścianami pomieszczenia. Do czasu aż zjawia się jej koleżanka. I zaplątany przypadkowo w awanturę Leon. Frederick ucieka... Niedaleko...

To wystarczy, bo domniemany pracownik USSD zaczyna się nagle rozrastać. Jest jakimś prototypem boomera, którego macki zaczynają obejmować kolejne platformy portowe. Setki chwytnych ramion zagrażają dziewczynom uniemożliwiając

przeprowadzenie skutecznego ataku. Dopiero Priss, przebrana już w swój pancerny kombinezon, przebiega się w szaleńczym rajdzie motocyklowym do wnętrza robota i niszczy jego ośrodek kontroli. Całą potyczkę obserwuje z pokładu śmigłowca Brian J. Mason. Wydaje jakieś polecenie i odlatuje. Knight Sabers wśród ogólnego zniszczenia i totalnego rozpadu konstrukcji Fredericka usiłują dotrzeć do Cynthii. W momencie gdy stwierdzą, że dziewczynka jest również boomerem, pada strzał z jednego z kontrolowanych przez USSD satelitów bojowych. Eksplozja...

Knight Sabers wydostają się z gruzów zalewanego przez morze portu. Półciężarówka zawierająca ich sprzęt, prowadzona przez Mackiego, odjeżdża. Na miejscu pozostaje jedynie wpatrzona w zgłiszczą Priss. Gdy z kłębow dymu wyłoni się kaszący Leon, na jej twarzy zagości uśmiech. Z gratulacjami, że wreszcie zrobił coś dla przeciętnego mieszkańca Mega Tokyo, Priss zostawi go na pustej jezdni. Drapiąc się w głowę i patrząc za niknącymi światłami jej motocykla, Leon zastanawia się czy nie jest ona przypadkiem...

A teraz reszta OAV w kolejności chronologicznej:

Ep.2 "Born to Kill" - (Anime Projects - 30 min; PG) Irene, przyjaciółka Linny ginie z rąk komanda boomerów. Tym samym walka w tym odcinku traci charakter ideowo-finansowy i nabiera cech osobistej rozgrywki. Dobrze upakowana, szybka akcja. Niezły kawałek filmu.

Ep.3 "Blown Up" - (Anime Projects - 30 min; PG) Banda boomerów niszczy dom, w którym ginie matka małej przyjaciółki Priss. W całkiem naturalnej chęci odwetu staje na drodze Sylia. Odcinek zapoczątkowuje serię pytań bez konkretnych odpowiedzi.

Ep.4 "Revenge Road" - (Anime Projects - 40 min; PG) odcinek, którego równie dobrze mogłoby nie być. Nie wnosi nic do akcji, a Knight Sabers pełnią w nim niemal epizodyczną rolę. B.J. Gibson, przyjaciel dr Ravena, siada za kierownicą maszyny o nazwie Griffon i robi porządek z gangiem motocyklowym, który zafundował jego dziewczynie wózek inwalidzki. Griffon to cudo, na resztę trochę szkoda czasu.

Ep.5 "Moonlight Rambler" - (Anime Projects - 45 min; PG) Główną bohaterką odcinka jest Sylvie (nie mylić z Sylią). Sexoid Boomer serii 22-S. Symuluje człowieka do najdrobniejszego szczegółu, ale do prawidłowego funkcjonowania potrzebuje ludzkiej krwi. Jej ucieczka ze stacji kosmicznej rozpoczyna ciąg dynamicznie nakręconych zdarzeń. Świetny odcinek... Polecam.

Ep.6 "Red Eyes" - (Anime Projects - 47 min; PG) Przeznaczony dla tych, którzy widzieli epizod 5. Czy Priss dojdzie do siebie po tym co zrobiła z Sylią?... Mnóstwo pytań i odpowiedzi...

Ep.7 "Double Vision" - (Anime Projects - 49 min; PG) Gdyby boomerzy wiedzieli co pociągnie za sobą zabicie Irene w ep. 2 wiałyby gdzie pierz, wanilia i Tony Halik rosną. Siostra zamordowanej dziewczyny Reika, potrafi sobie dawać radę nie gorzej niż Knight Sabers. Czy spotkanie mścicielki z Linną coś zmieni? Zobaczcie sami. Epizod, którego opuszczenie jest grzechem!!

"Scoppe Chase: Lisa" - (Anime Projects - 49 min; PG) Odcinek nastawiony na rozrywkę

śmiej. Młody reporter, przyjaciel Nene, za punkt honoru stawia sobie wyjaśnienie tajemnicy Knight Sabers. Zobaczcie sami jak Nene będzie testować dodatkowe wyposażenie swojego nowego kombinezonu. Naprawdę warto.

Tyle o BGC. "Bubblegum Crash" to, jak to mówią, całkiem inna historia. Wielbiciele serii mają niestety liczne pretensje dotyczące "Crash". Zmiany seiyuu, designu postaci (moim osobistym zdaniem na lepsze), czołówki i po części charakterów postaci zostały odebrane nie najlepiej w środowiskach fanów. Dodatkowo zmieniły się bariery wiekowe i producenci. Na scenę BGC wkroczyły "Art Land" i "Manga Entertainment".

Seria miała 3 epizody - Ep.1 "Illegal Army" - (47 min; od 15 lat); Ep.2 "Geo Climbers" - (45 min; od 12 lat); Ep.3 "Melt Down" - (46 min; od 12 lat). Tyle o "Crash".

Jakieś odczucia osobiste? A jakie odczucia może mieć fan klasyki i twórczości Kenichi Sonody? Pod hasło "Sonoda" wiadomo co wstawić, a pod słowo "klasyka" podstawicie co Wam się rzewnie podoba. Niedoskonałą może do końca animację, "dynamiczną" rockową ścieżkę dźwiękową, "trącającą myszką" fabułę... Niech tam! Nie przekonacie mnie. Co z tego, że powstają produkcje doskonalsze? Pod jakim względem doskonalsze? I na jak długo doskonalsze? Na rok, dwa? To, czym przeciętny otaku zachłystuje się w tym sezonie, zostanie wkrótce zatarte przez wrażenia czegoś nowego, a BGC pozostanie. Dlatego, że dała czemuś początek, a spora część "nowych" anime to tak naprawdę siódma woda po kielichu zwanym "Bubblegum Crisis".

Jak twórcy BGC widzą przyszłość tematu? Hmm... Obietnic jest wiele. Nawet bardzo. Choć z grubszą na nich się kończy. Na rok 1998 zapowiedziano remake serii OAV, a nawet film kinowy. Oby tak dalej. W co niektórych zapowiedziach (styczeń 1997) zdradzono nawet kulisy nowej produkcji. Do Knight Sabers miano dokooptować piątą postać... Potem okazało się, że był to żart. Prima Aprilisowy (w marcu??!). AIC zapowiada coś konkretniejszego na marzec tego roku (użytkownikom Internetu polecam AIC Homepage). Jako sponsora podaje się JVC. Plotki, plotki, plotki... Pozostaje czekać...

Darek Styrna



Bubblegum Crisis
Planning & Story: Suzuki Toshimichi
Director: Akiyama Katsuhito
Screenplay: Matsuzaki Kenichi; Kakimura Hidetaki; Aramaki Shinji; Akiyama Katsuhito
Music: Makaino Kouji
Charakter Design: SONODA Kenichi

Dragon Half

Za zielonymi górami, za zielonymi lasami... Za zielonym morzem, w zielonej dolinie... Na zielonej łące, wśród zielonych traw, siedział czerwonoskóry smok i marudził:

- Jak ja tu nie pasuję!!

Aby pomóc hipotetycznemu smokowi, postawmy na jego drodze hipotetycznego rycerza. Dzielnego smokobójcę, któremu jak dotychczas żadna gadzina nie podskoczyła wyżej własnego ogona. I co się stanie?

Hipotetyczne rozwiązania są dwa:

Pierwsze - Czerwony smok, będąc stworzeniem masywnej i potężnej postury, przerobi woję na kupkę czegoś równie czerwonego jak on sam.. Dodatkowo z malowniczą domieszką uzbrojenia...

Drugie - dzielny rycerz dobywszy niezwykłego oręża robi ze smoka mielone, a jego plugawy łeb i nietoperze skrzydła powiesi sobie nad kominkiem, żeby mieć o czym opowiadać wnukom.

Które rozwiązanie bardziej Wam odpowiada? Żadne?...

I słusznie, bo gdyby którekolwiek z nich doszło do skutku naszej bohaterki nie byłoby na świecie. A stało się tak... Smok zamienił się w piękną (i kawaii!) panienkę, rycerz zgłupiał i zamiast pamiętać o misji tępienie gadów poprosił smoka o rękę... Po czym żyli długo i szczęśliwie... I nie sami, bo czerwona smoczyca (bez aluzji politycznych) urodziła rycerzowi śliczną córeczkę. Z ogonkiem, skrzydełkami i ognistym oddechem. Takiego małego pół-smoka.

Szukając czegoś odpowiedniego do zaprezentowania w kwietniu, jako miesiącu pryma aprylismu, opadły mi ręce. Cyberpunk tu, cyberpunk tam... No, czasami jakiś horror. Dopiero moja starsza latorośl pod tytułem Bartek przerzucając kolejne numery Kawaii rzuciła od niechcenia - "A może Dragon-Half?". Od razu wróciło wyłączne czasowo myślenie. Jasne, że tak... I aż wstyd, że nikt nie napisał o nim wcześniej.

Bo film jest... jest... trudno znaleźć odpowiednie określenie. No jest, coś więcej niż sympatyczny. Abstrahując, że ok. 90% filmu zrealizowano w konwencji SD Super Deformation - uwielbiam (ja też

- dop. Jedi), to jest to najczystsza komedia jaką zdarzyło mi się widzieć. Nic tam nie ma na poważnie, a patrząc na wyczyny wymyślonych przez Ryuuseke Mita (dla magazynu "Monthly Dragon Magazine") animków, bracia Marx pożycziliby z zazdrości.

Ale po kolei. Z naszego ponurego i szaroburego świata przeniesmy się wyobraźnią do kolorowej (bliżej nieokreślonej) krainy fantazy zapelnionej galerią typowych dla tego gatunku postaci. Nie brakuje chyba nikogo... Są smoki i rycerze (podstawa), piękne czarodziejki (właściwie pół-czarodziejki), wredni władcy, magowie i magia...

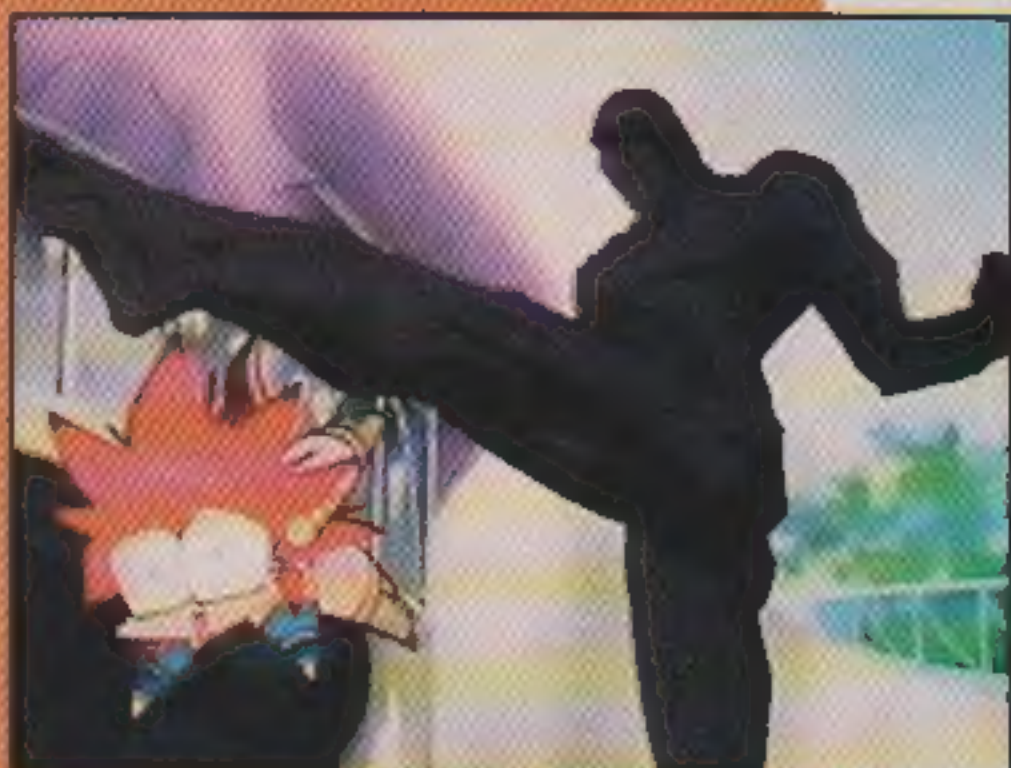
To wszystko co znamy, zarówno z przeciętnych, jak i wybitnych filmów fantazy, uzupełniono niezbędnikami typu: samoloty (a przynajmniej coś w ich guście), cyfrowe video, płyty CD, kultowi piosenkarze będący jednocześnie profesjonalnymi zabójcami smoków, super koncerty rockowe i super mordercze turnieje sztuk walki komentowane przez najprawdziwszych super komentatorów.

Chwila na temat samego filmu. Treść nie należy do szczególnie skomplikowanych, ale nie o to tutaj chodzi. Osobiście uważam, że jest tylko kanwą do zaprezentowania pełnej gamy wygłupów nie przystających do heroic fantasy. I to jeszcze jakiego heroica.

Jak już wspominałem główną bohaterką (mała chodząca kupka kłopotów) jest Mink. Zwyczajna nastolatka wyróżniająca się jedynie kilkoma nieistotnymi szczegółami. A mianowicie różkami, skrzydełkami (to nie tylko ozdoba) i tym, że w chwilach szczególnego wzburzenia zieleje ogniem. Ach prawda, ogonek. Mink ma jeszcze krótki ogonek wystający z...

Zresztą wszyscy wiecie skąd wystają ogonki. Jak każda nastolatka (bez względu na wyżej wspomniane akcesoria) kocha się w pop-idolu o imieniu Dick Saucer. Zawodowemu smokobójcy niestety. Jej rodzicami są: Czerwony Smok i tępiciel (przebrzmiała sława na emeryturze) smoków Ruth zwany w dniach swej świetności Czerwoną Błyskawicą. Wyobrażacie sobie domową awanturę małżeńską takiej parki. Wszystko idzie w ruch: szpony, ogień, skrzydła i miecze. Jak tu biedna dziewczyna może się skupić na oglądaniu w tv koncercie swego blond idola. Żadne normalne argumenty nie są w stanie uspokoić rozbrykanej rodziny. No, chyba żeby zaprawić ojca szybkim sierpowym i ryknąć na mamuszkę... Żadnego zrozumienia dla małej fanki... Tym bardziej, że ojciec nie widzi Dicka jak zarazy (zwykła zazdrość zawodowa jak mawia matka smoczyca) i w jego zdjęciu ma zwyczaj wycierać nos. A katar ma naprawdę nielichy. Przyjaciółkami Mink są Lufa (bez skojarzeń!) i miniaturowa Pia. Obie na zabój rozkochane w Dicku... Ach ta młodość. Dodatkowo do tej uroczej parki jest ni to wiewiór, ni dziwo-myszka Mappy. Ochroniarz... To nie kawał (a właściwie kawał). W chwilach zagrożenia pluszaczek zamienia się w zębato - kudłate coś, przerastające o głowę Yeti (nie mylić z Yedi). Kogo mamy w obozie bad boys'ów? - Króla, tysego jak niemowlęce kolanko (kolana innego typu niż niemowlęce mają nieraz takie uwłosienie, że chciałbym mieć tyle sierści na głowie), super czarnoksiężnika Rosario i księżniczkę Vinę. Jej historia zasługuje na osobną wzmiankę, czego nie omieszkam uczynić.

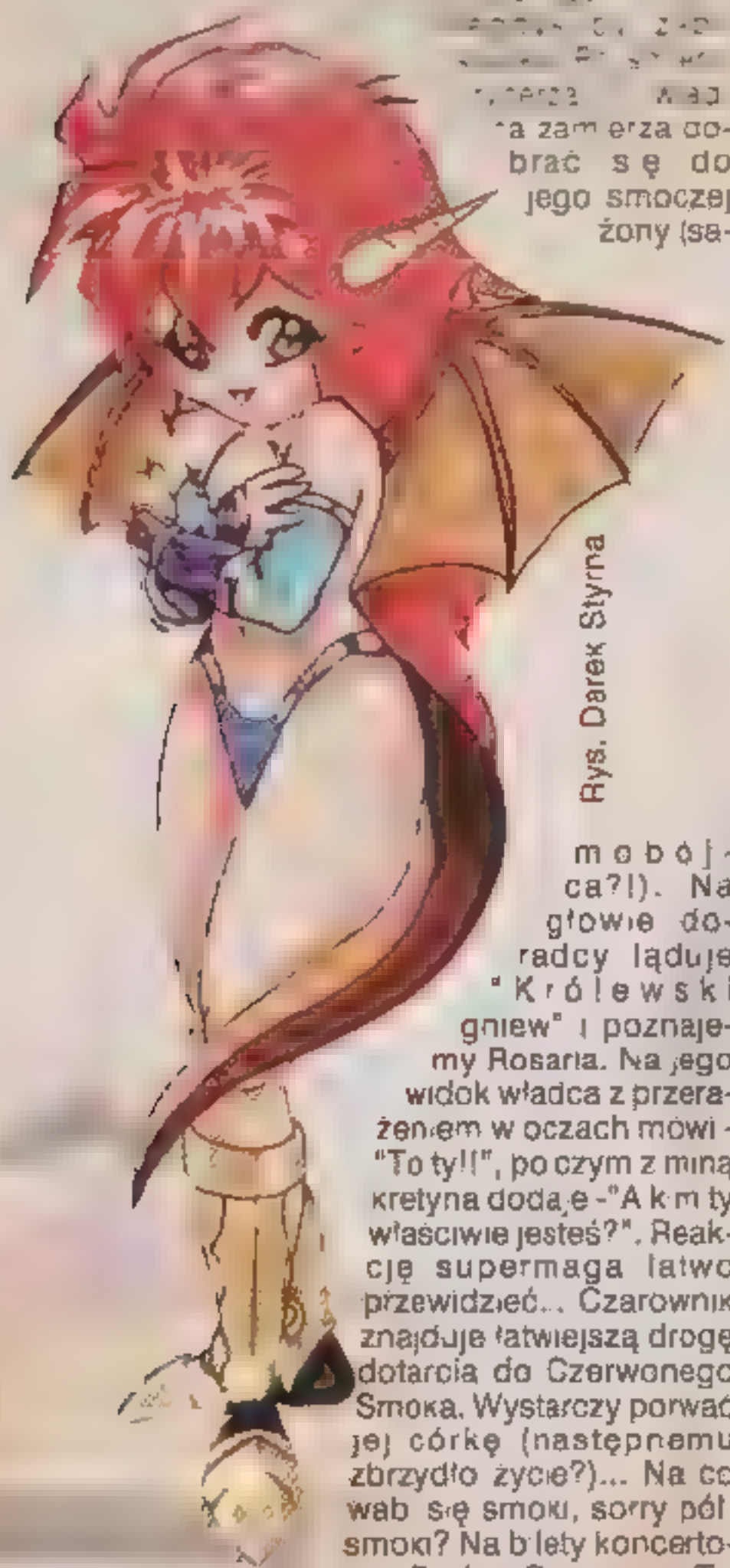
Król, jako władca absolutny, nie znosi dyskusji i w chwilach gdy brakuje mu argumentów pociąga za sznurek. Oponent zostaje wówczas nauczony rozumu, przez spadający spod sufitu kamienny blok z napisem "Królewski gniew". Rosario z kolei uwielbia otaczać się aurą tajemniczości (mgła, duszne opary itp.) nosi więc ze sobą kubełek suchego lodu. Najinteligentniejsza w tym towarzystwie jest Vina (przewodnicząca miejskiego Fan klubu Dicka Saucera). Jej pochodzenie okryte jest "tragiczną" ta-



jemną. O, cem jej jest niezaprzeczalne król (są do siebie podobni jak wół do karety), ale matką księżniczką jest żeńską odmianą żelowego guta (różowego). Zakochany w królu glut połknął eksir człowieczeństwa i stał się kawał pałacu na jawnym, gdy w formie guta nie ostatni włos, jak wspaniałe nie było, więc zaskakując filmową postać

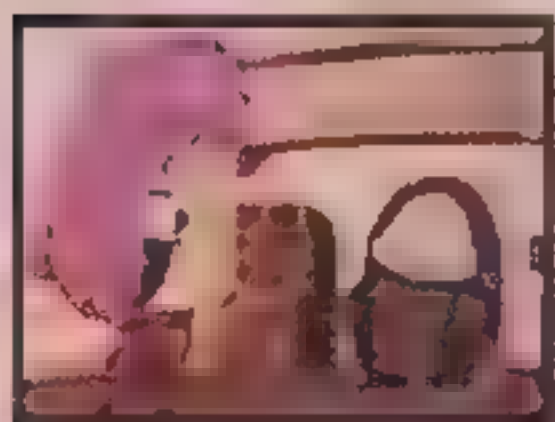


Akcja zawiązuje się 20.10.2017 r. 10.00 w siedzibie
radcy gminy R.12.10.2017 r. 10.00, 10.00, 10.00

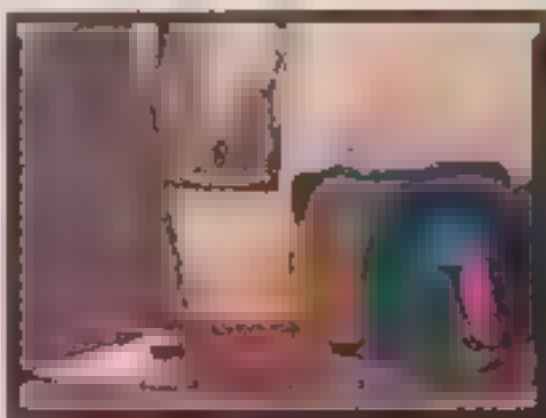
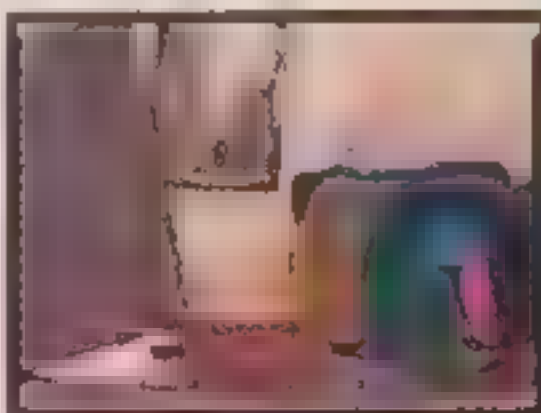


Rys. Darek Styrna

było łatwo (zaledwie trzy porcje super narkotycznej trucizny), to z jej zatrzymaniem było już gorzej. "Królewski gniew" w starciu z jej piastką przegrał przez K.O. (nabrałem od razu szacunku dla szczepki ojca - patrz "Szybkie rozwiązywanie domowych kłótni"). Dopiero bił na koncert udochruchał dziewczynkę, która pospieszyla na imprezę zapominając o istnieniu drzwi i wychodząc przez ścianę (biedna ściana) Bił i okazuje się fałszywy. Gdy Mink spotyka Vnę załaziła, że oszukał ją wstrętny lysielec o urodzie ropucha. Księżniczka bez trudu



domysla się, że tak
szokującą urodą
natura pokarała je-
dynie jej ojca i na-
puszcza na
smoczyce mag
cznego gołema
Nierówny pojedy-
nek dwa na jedno-
go nasza
dz ewczyńska prze-
grywa, bo Vira zn-



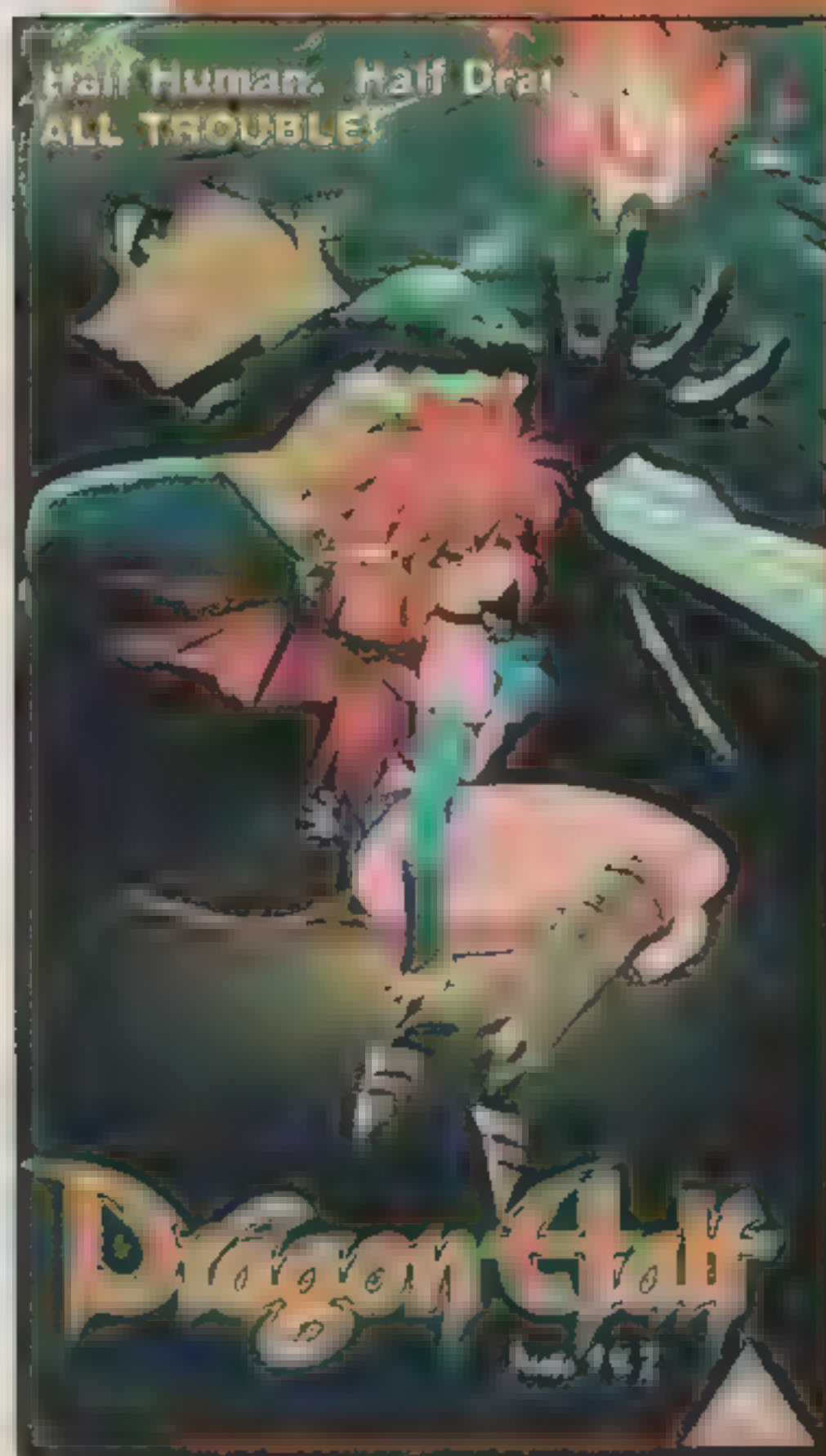
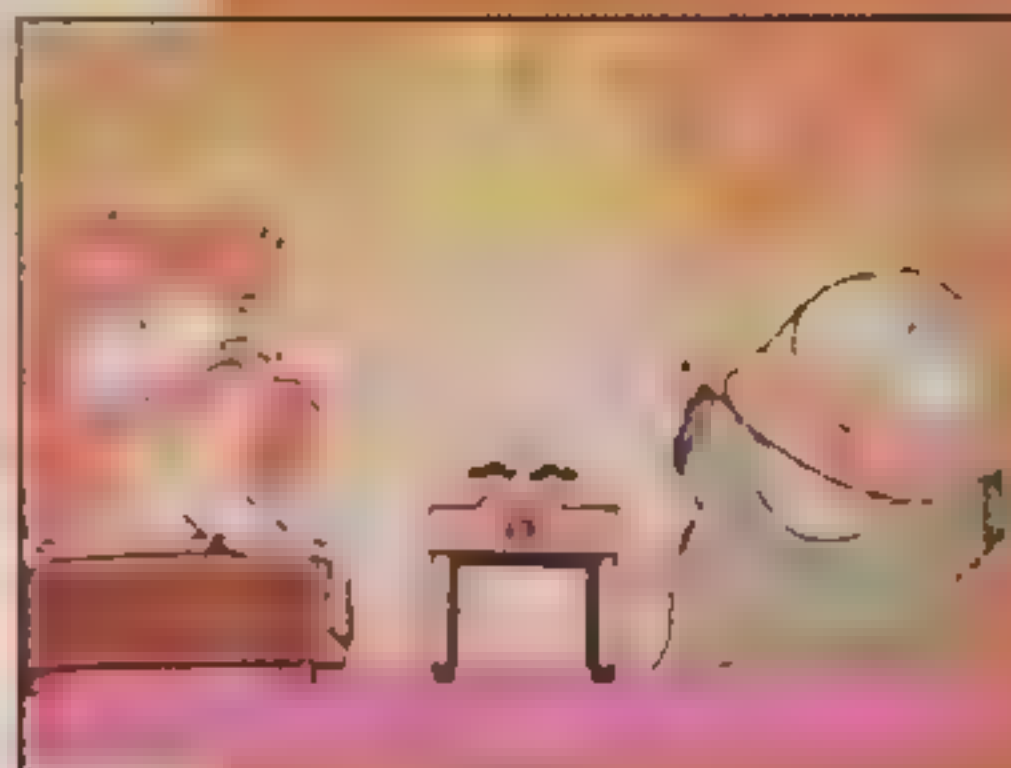
Ważne przedmiotą jest
nuda i niebezpieczeństwo więc postanawia lecieć samolotem. Niestety te koszty... Król i Rosario organizują Turniej Waik. i wyznaczają wysoką nagrodę dla zwycięzcy. Wprawdzie Lufa uważa, że Mink mogłaby zarabiać w mniej wyczerpujący sposób (ok. 10 000 za noc), ale dziewczyna decyduje się na udział w turnieju. Spotyka tu naturalnie Dicka, zrekonstruowanego przez kowala Super Damaramu z Mecha-Roshim, Vinę i innych super kilerów Imperium z dziecięcym arcymagiem Dug Finem z królestwa Azatodeth. By wynik turnieju nie podlegał dyskusjom, Rosario darowuje Mink super preparat mocy. Zakochana dziewczyna podaruje go z kolei Dickowi i piosenkarz wyjaduje na czas turnieju, w szalecie z ciężką biegunką. Vina walcząc z magiem Dug Finem wykorzystuje perfidnie jego dziecięcy wiek. Gdy mag traci kontrolę nad widok podtykanych słodczy (je go czym popadnie (głównie miodkiem). Niestety nie jest w stanie przewidzieć, że po czekoladzie i lizaku Dug nie zasmakuje w krakersach i cały pomysł bierze w łeb K.O. (to musiał boleć!) Pojedynek Damaramu z Mink po prostu musiał zobaczyć, bo próba opisaną go, to zwykła profanacja (biednemu rycerzowi nie pomógł nawet postój na wodę).



W finale dziewczyna spotyka się z Dug Finem. Czarnym kłaniewcem blednej smoczy, bo w epizodzie pierwszym Mink wybiła jakoby wszystkich jego sluzacych. Scena jest boska. Gdy Mink zauwaza, ze widzi go pierwszy raz, zdesperowany mag (na ringu) szybko przegladajac kasetę z epizodem "Dragon-Hair" Nr 1 (na podręcznym Video) Z przerazeniem stwierdza, ze cenzura wycięła wszystkie sceny, w których dotychczas występował. Ale i tak dochodzi do walki... Magia kontra ogień i dziewczyna wstyd... A potem już tylko wielkie BANZAI! dla Mink... I niedosyt, że to już koniec...

Wniosek? Jeśli macie naprawdę ponury dzień a sznurek z pętą zwisający z haka po lampie wy- daje się najlepszym rozwiązaniem, sięgnijcie na półkę z kasetami. Wprowadźcie podróż w jaką uda- cie się z Mink i resztą zwirowanej paczki nie bę- dzie zbyt długa (55 min.), ale pomoże. A potem tak, jak ja, będziecie oczekiwać na (nie istniejący na razie) ciąg dalszy.

za się do użycia taskotek jako broni zaczepnej. Bohaterka postanawia wyruszyć w podróż (Vina uświadamia jej, że Dick za nic nie pókecha pół gada), by odnaźć eliksir. W towarzystwie Lufy, Pa i Mappy (wiewór czas płynie szyb



Dragon Halt

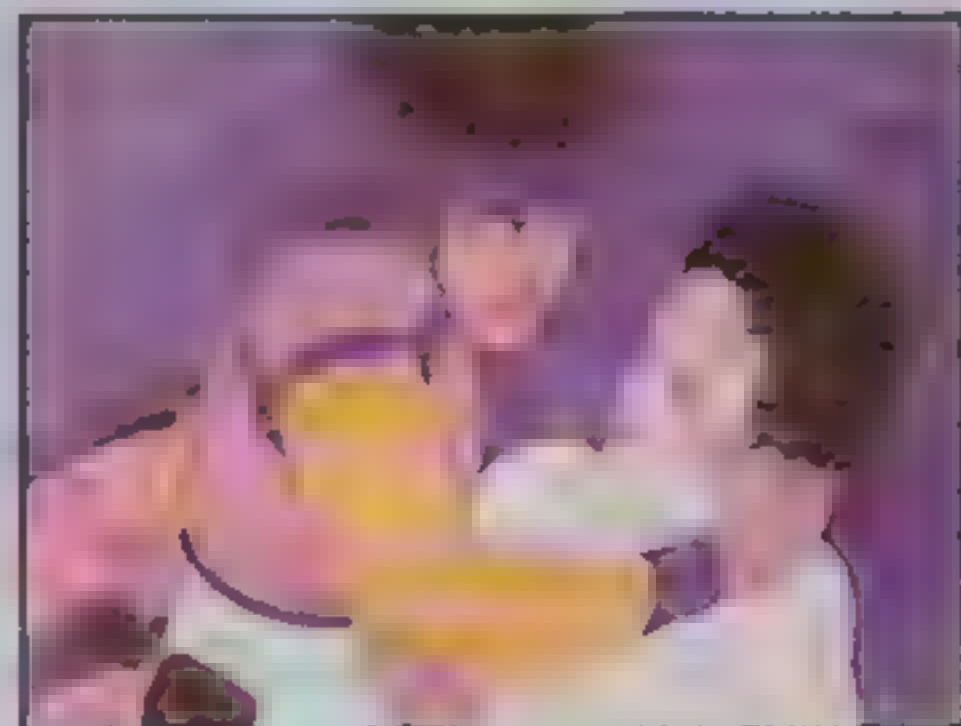
Produkcja: Ryūsuke Mita Kadokawa Shoten/Tic
tor Entertainment, Inc.
Dystrybucja: A.D. Vision
W Polsce: Planet Manga
Reżyseria: Yusuke Kakeda
Scenariusz: Shinya Sadamitsu
Chara design: Masahiro Koyama
Czas: 55 minut
Dozwolone: PG

LENSMAN

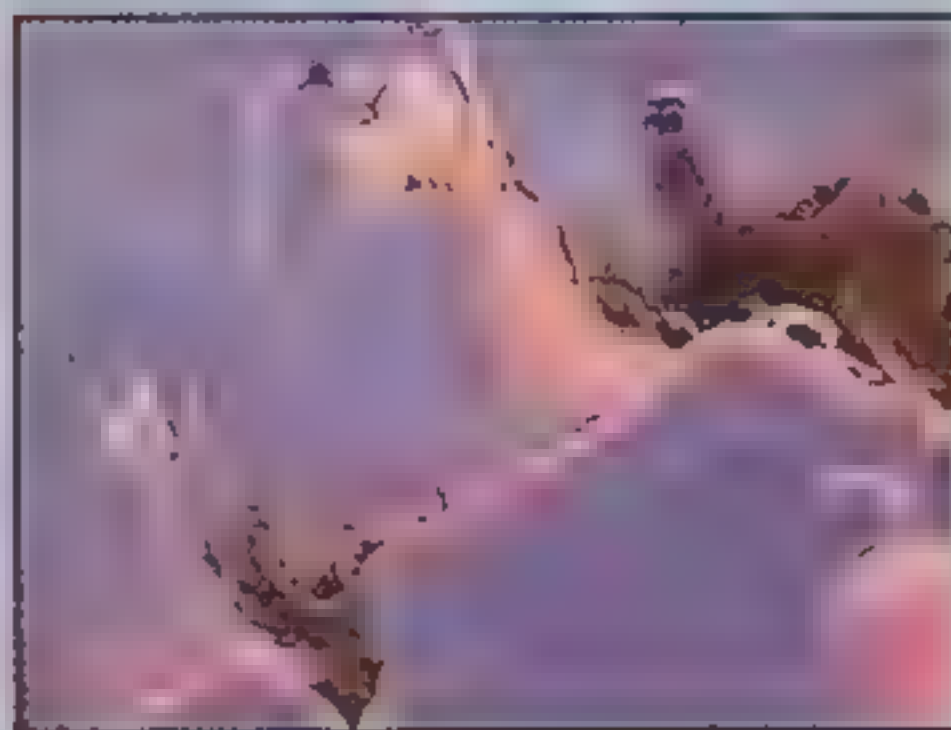
Człowiek-Soczewka powraca! Uważni czytelnicy powinni zauważyć, że Lensman już raz gościł w naszym magazynie. Było to w drugim numerze Kawał, gdzie zostało opisane polskie wydanie filmu. Recenzowany tam Lensman nie był kolejną czy poprzednią jego częścią, ale pełną wersją kinową. Polska edycja była krótsza od oryginalnej o siedemnaście minut i miała okropną, rysowaną kredkami (zapewne przez córkę wydawcy) okładkę. Nie jest dziwne, że rodzimi widzowie zostali pozbawieni prawie dwudziestu minut akcji, prawdziwą zagadką jest natomiast to, że nasze wydanie miało całkowicie inną do oryginalnej ścieżkę dźwiękową. Mogę sobie wyobrazić, jak fani, którzy wychowali się na tym filmie i uważają go za kultowy (przez sentyment) tracą nagie gruntu pod nogami. Dla tych, którzy jednak nie znają Lensmana, wyjaśnię o czym on opowiada.

Walczące od wieków cywilizacje "dobra" i "zła" wynajdywały coraz to nowsze bronie mające pomóc im we wzajemnej eksterminacji. "Złym" z reguły wystarczało samo zło, ale "dobrzy" musieli wymyślić coś innego, stworzyli więc soczewkę. Nie wiadomo o niej zbyt wiele ponad to, że daje

rać się ze ścigającymi go Boskonami i w międzyczasie uratować życie pewnej powabnej lekarce,



a potem wyciągnąć swego towarzysza z tarapatów. A potem jeszcze znaszczę Helmuta - demonicznego władcy Boskonów (Helmut - znowu ładne imię, przynajmniej jak przystało na demonicznego władcę), oraz, jak się domyślam, przeżyć ładnych kilka lat u boku wybranki swego serca, wspomnianej lekarce, co nie będzie takie łatwe. Towarzyszem Kim'a jest Van Buskirk (Helmut, Van Buskirk, Kimball - kto to wymyślał?), jest to zarośnięte monstrum z rogami na głowie. Wkrótce do naszej grupy dołącza kosmiczna pani doktor Criss, a później jeszcze jeden Lensman - Worsel. W filmie pojawia się także pokurczony staruszek imieniem DJ Bill i przytacza się do, i tak już dosyć dziwnej, gromady herosów. Cała ta osobliwość nie przeszkodzi jednak naszym bohaterom w dokonywaniu chwalebnych czynów. Odwiedzą oni planetę zamieszkaną przez waleczne futerkowe odnogi, które podczas ataku przekształcają się w waleczne futerkowe macki. Następnie trafią na statek Boskonów, gdzie będą gonieni przez gigantyczne, plujące pajęczyną ślimaki z wąsami, wyjadają na planecie na której osiemdziesięcioletni dziadek urządza kilkusetosobowe dyskoteki dla kosmitów, wreszcie dostaną

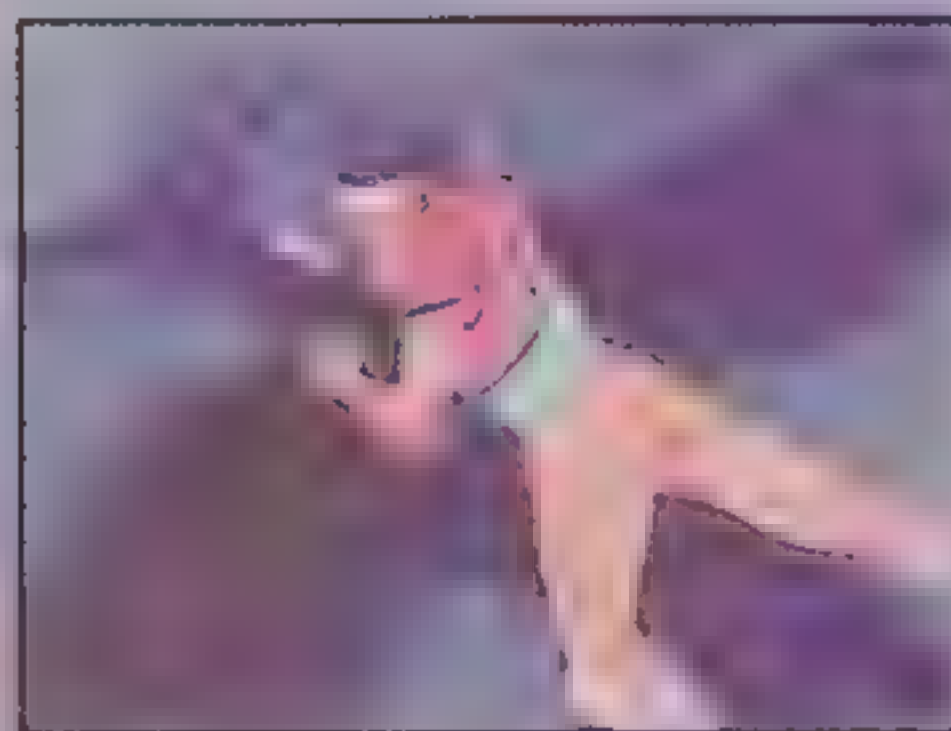


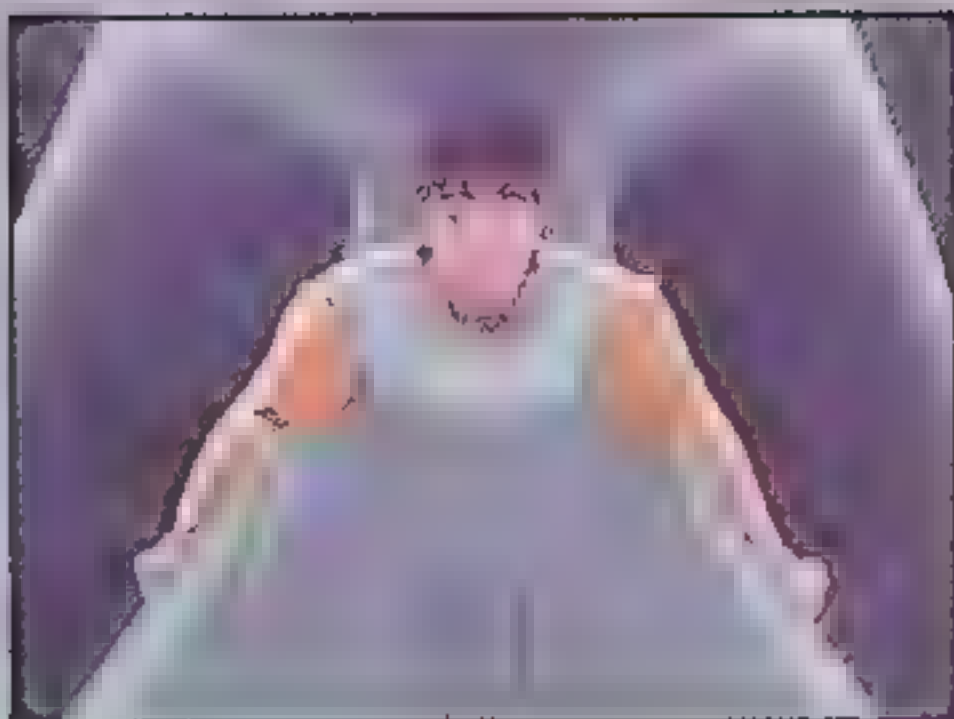
wielką moć, a jej posiadacze są wybrańcami walczącymi o sprawiedliwość. Jeden z takich Lensmanów wraca właśnie ze zdobytymi w niebezpiecznej misji danymi, które mają pomóc w uporaniu się ze złem. Podczas ucieczki zostaje zaatakowany przez jednego z Boskonów i z poważnymi uszkodzeniami spada na pewną "ziemiopodobną" planetę. W pobliżu jest jednak Kimball Kinnison, syn byłego członka Gwiezdnego Patrolu. Chłopak po krótkim zmaganiu z masyzną wyprowadza ją z kursu kołowego i osadza na polu uprawnym. Jednakże Lensman przewożący dane jest w ciężkim stanie, wkrótce wyzionie ducha. Po krótkiej rozmowie z Kimem przekazuje mu bezcenną soczewkę. Tak oto Kimball staje się nadzieją galaktyki (Kimball - ładne imię jak na wybawcę ludzkości). Możliwość zdobycia chwały ściąga jednak na niego poważne kłopoty, a nawet doprowadza do śmierci jego ojca. Od tej chwili Kimball musi dostarczyć ważne informacje do Związku Galaktycznego, upo-



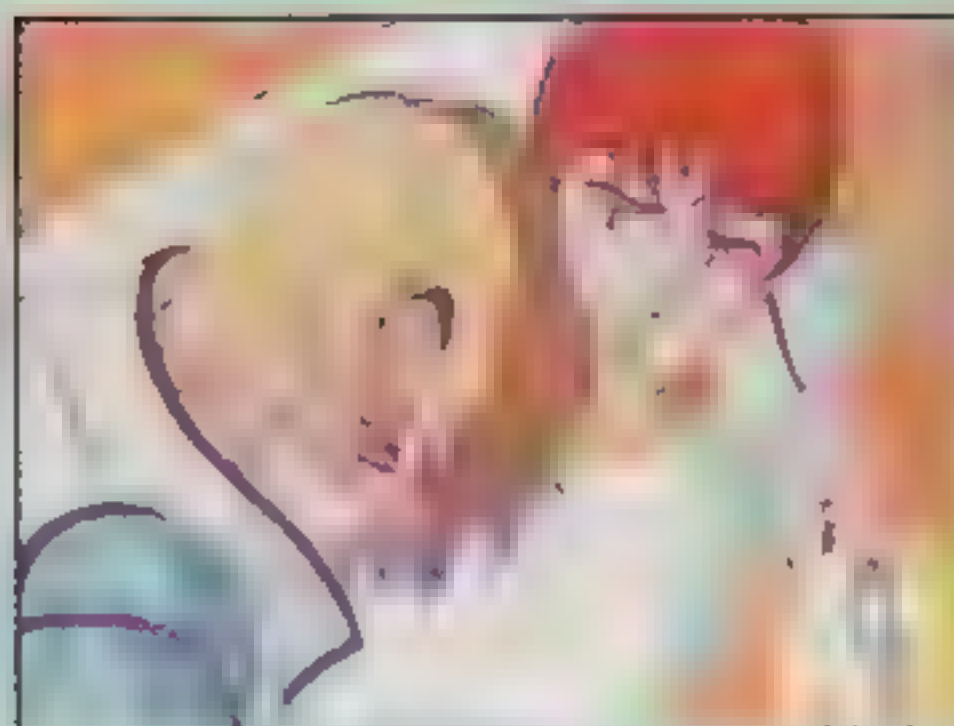
nić na Diabłą Planetę i stoczyć bój z zagrażającym galaktyce Helmutem. Tak więc, przygód nie powinno zabraknąć

I rzeczywiście, prawie przez cały czas trwania filmu toczy się szybka akcja. Bohaterowie wpadają z jednego kłopotu w drugi, non-stop coś się dzieje. Nie oznacza to jednak, że Lensman wciąga bezgranicznie - niestety nie ma on tak wielkiej siły, jak na przykład Gwiezdne Wojny. Wydarzeń może nawet być za dużo i dlatego niektóre, zwłaszcza pod koniec opowieści, przemykają niezauważenie obok widza. Nie chcę powiedzieć, że film jest nudny, sporo rzeczy jest w nim wciągających, a miłośników gatunku na pewno zainteresuje, lecz nie nadzwyczajnego się po nim nie należy spodziewać.





Pod względem fabuły Lensman to typowy film pulp science fiction. Podobną opowieść znaleźć można w kieszonkowych książkach czy drugorzędnych serialach. Pomysł nie jest nadzwyczajny, wręcz przeciwnie - wiele od niego stereotypami. Zresztą porównanie do literatury pulp nie było przypadkiem, film opiera się na dość popularnej serii książek E. E. "Doc" Smitha, Galactic Patrol, opowiadających o podobnych gwiazdowych przygodach. Książki Smitha powstały pod wpływem i na wzór wspomnianych już Gwiezdnych Wojen. Widać to wyraźnie w filmie, choć oczywiście do dzieła Lucasa mu daleko. Lensman jest filmem czysto komercyjnym, bazuje na wypróbowanych wzorcach - młody chłopak, któremu ginie ociec, naznaczony zostaje potężną siłą i staje się zbawcą galaktyki. Musi pokonać tych, którzy dążą do zapanowania nad wszechświatem. Tak samo jak Lord Vader po wybuchu Gwiazdy Śmierci ucieka w swym Tie Fighterze, Lord Helmut po zniszczeniu Planety Diabła daje nogę - ukryty w jakichś molekułach (no, mała różnica). Przeciwność od początku do końca, ale sprzedaje się świetnie. W Japonii oprócz filmu kinowego emitowany był



jeszcze serial pod tytułem Galactic Patrol Lensman TV, a wydawnictwo Eternity Comics wydało komiks do którego scenariusz napisał Peter O'Connor. Jakkolwiek film przy całej swojej popularności nie należy do tych, przy których każdy może usnąć, z przyjemnością wypocząć. Zdecydowanie będzie się ona podobała w dom młodszych stars, mogą się zrazić jego czerstwą fabułą. Młody fan animacji usadze, oglądnie będzie się świetnie bawił. Bardziej, coś wadzący i wymagający popatrzeć uśmiechnie się i zewnie. Wobec tradycji, obrazu jako-takie, formy poeci film konieserom gatunku - na pewno chnie i zawiadze a specjaści może nawet znajdą w nim coś interesującego.



Choć Lensman nie wprowadza nic ciekawego w warstwie fabularnej (może oprócz idei rozbijania widza imionami bohaterów), warto zwrócić uwagę na jego stronę graficzną. Nie jest to, jak już pisałem, OAV - co widać od samego początku, niektóre sceny wypełnione są po brzegi detalami, w statkach kosmicznych wszystko mru-ga, spod koł pojazdów bryzgają pojedyncze ziarnka prasku, a do tego dochodzą efekty komputerowe. Zwłaszcza tym ostatnim radzę się przyjrzeć uważnie - znajdziemy je w niektórych scenach z soczewką, Helmutem i pościgach gwiazdowych. Zostały wykonane na komputerze CRAY-3, na którym stworzono wcześniej sceny na Jupiterze w filmie 2010. Są to zazwyczaj renderunki średnio skomplikowanych obiektów pozbawionych jakichkolwiek tekstur, pokrytych jedynie wałorami i cieniowaniem. Cudowny klimat największych osiągnięć grafiki komputerowej lat osiemdziesiątych w jakimś sensie wyróżnia ten anime spośród kilku mu podobnych.



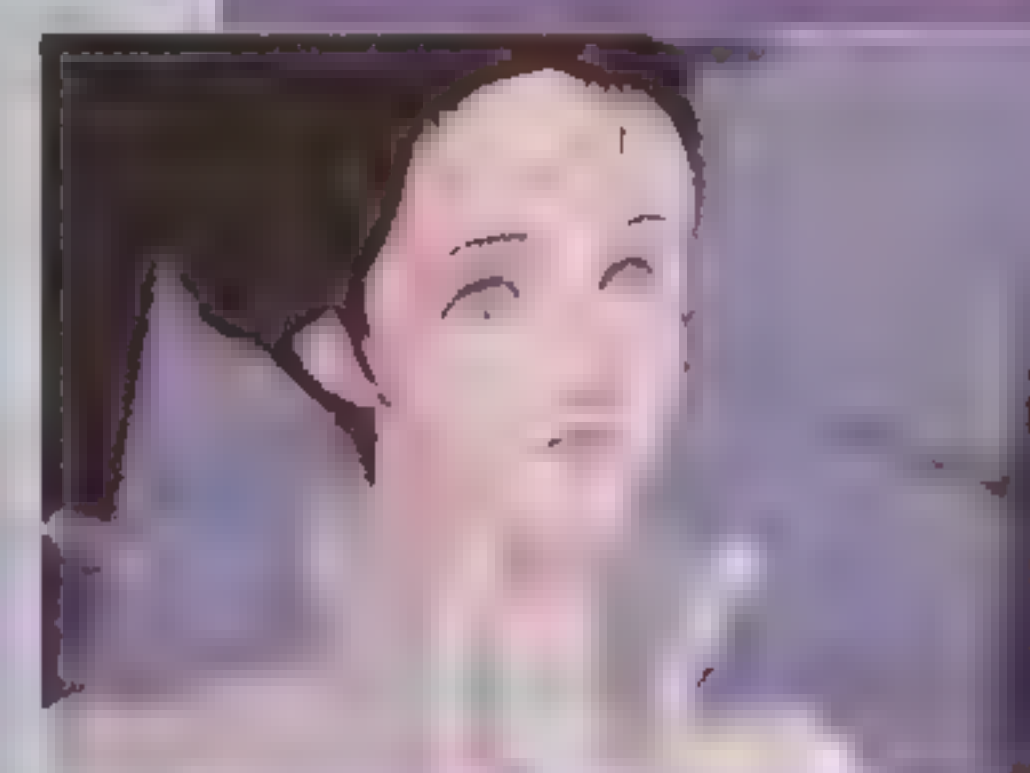
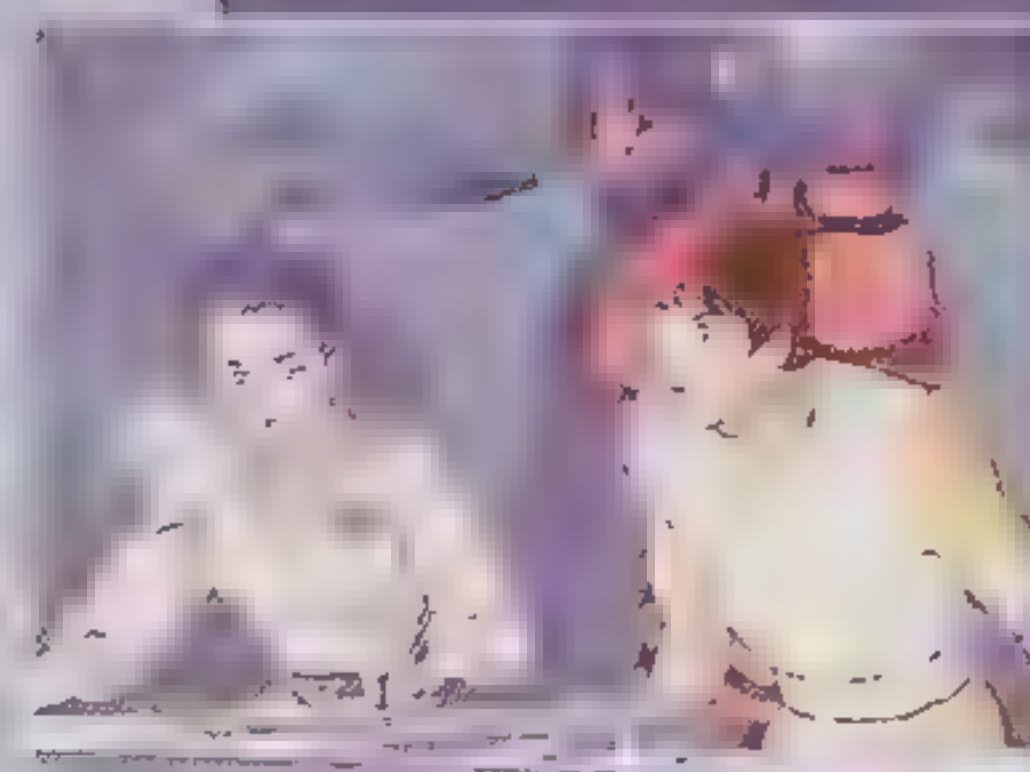
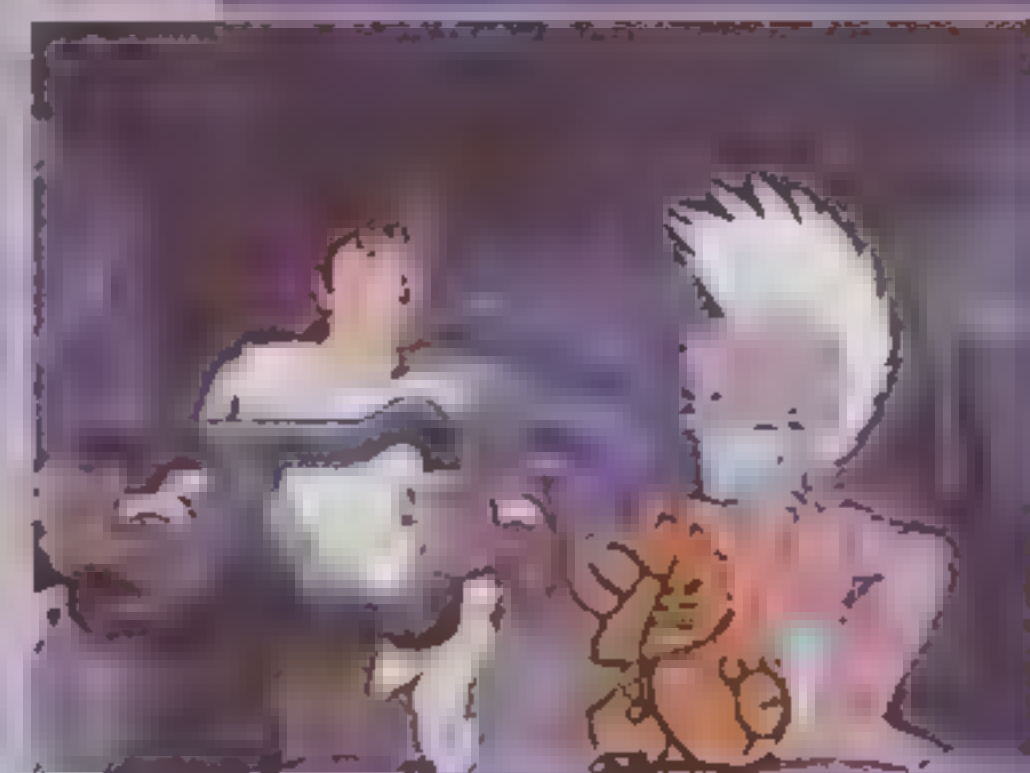
Muzyka tyle interesująca, co nietypowa. Dziewięć już kilka razy oglądając anime, jaką to Japończycy potrafią podłożyć muzykę pod obraz, który stoi z nią w jawnym konflikcie. Nie inaczej było, gdy oglądałem Lensmana. Zaczęło się zwyczajnie - przez kosmos pręży statki kosmiczne, muzyka była bardzo oryginalna, dźwięki najbardziej wymyślnych ludowych instrumentów zmodyfikowane zostały elektronicznie w coś dziwnego, ale wciągającego. Potem nadeszła scena z cumującym do statku kosmicznego Kimem i... to ci zaśkoczenie. Damskie chóry śpiewały subtelnie jakiś "chwytający" temat, po chwili weszły męskie swingujące basy i wszyscy zaczęli prztykać palcami Manhattan Transfer w kosmosie! Ale się zdziwiłem.

Film jest więc wykonany dość solidnie i poprawnie (jak na swoje lata), swą treścią jednak dąży co najwyżej do zaspokojenia najmniej wybrednych oczekiwań. Z pewnością stanowi pozycję godną uwagi dla młodszej widowni i fanów tego rodzaju kina. Inni oglądą go naturalnie bez węk

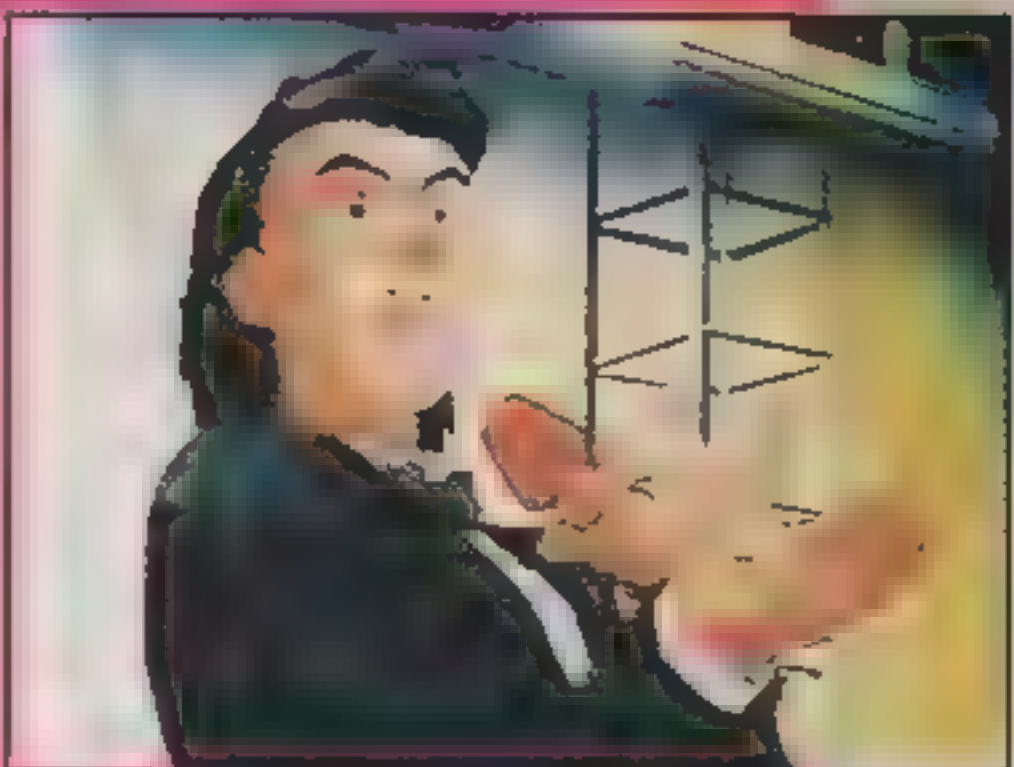
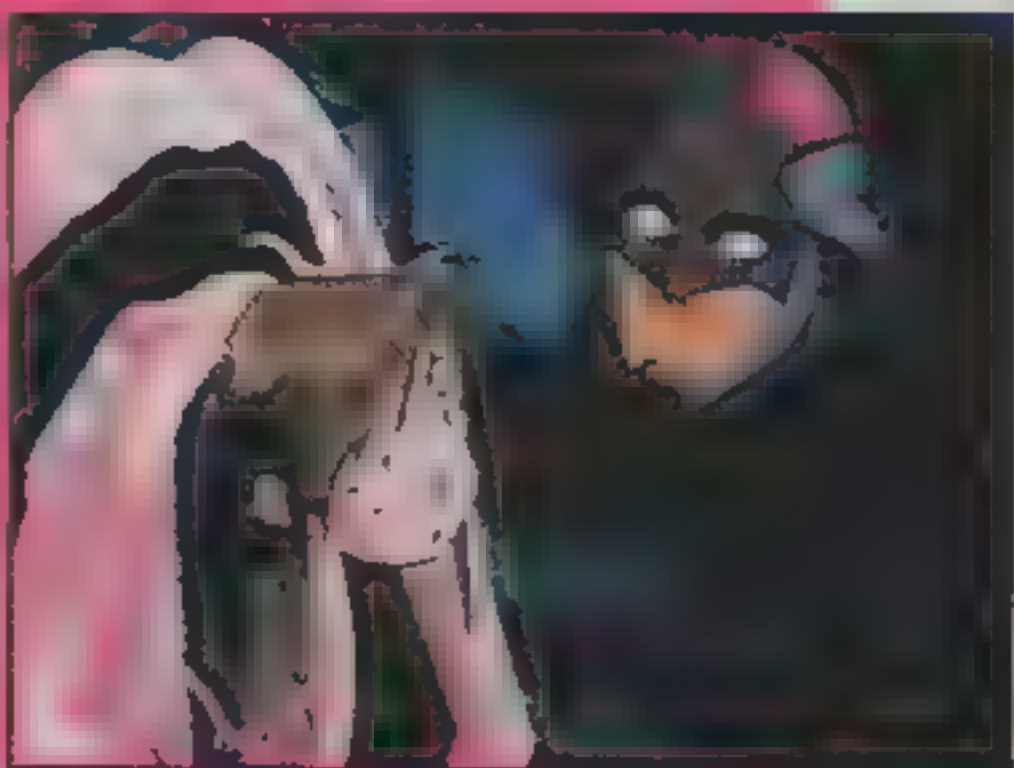
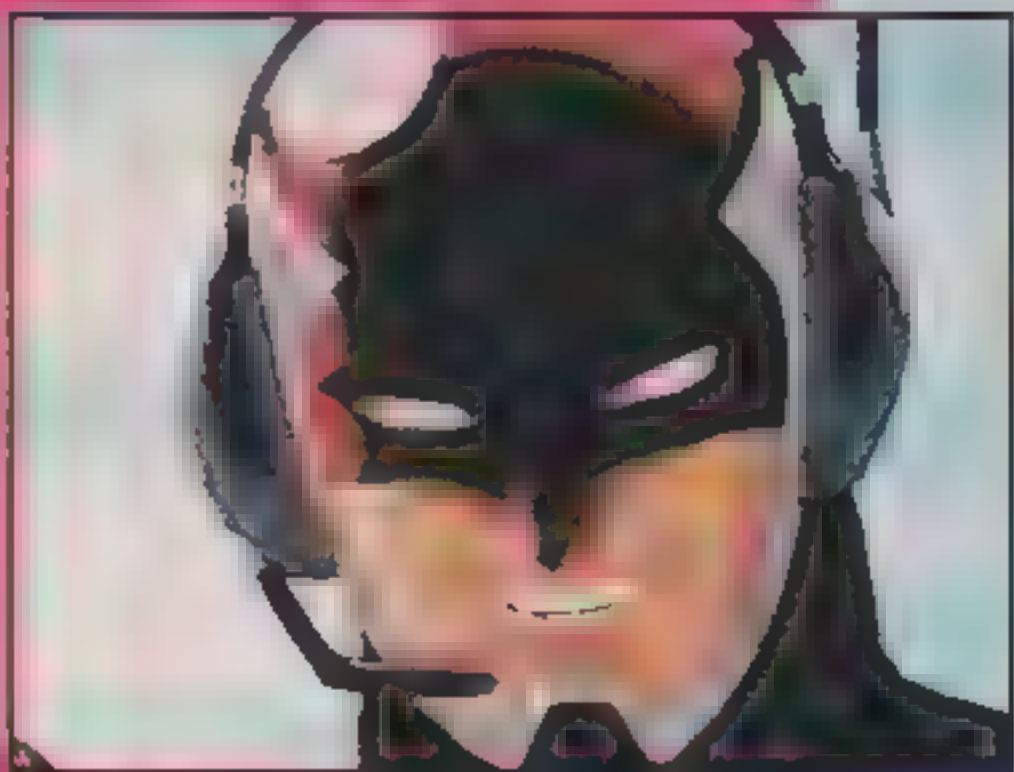


szych rozczarowań, lecz żadnych rewelacji pro-szę się nie spodziewać. Można go zobaczyć z czystą ciekawością, ale na długo w pamięci nie pozostanie. Jednak co bym nie powiedział, to i tak uważam, że pomysł nadania stocie dążącej do zapanowania nad wszechświatem imienia Helmut jest godny Oscara. Do widzenia.

Profuzjusz

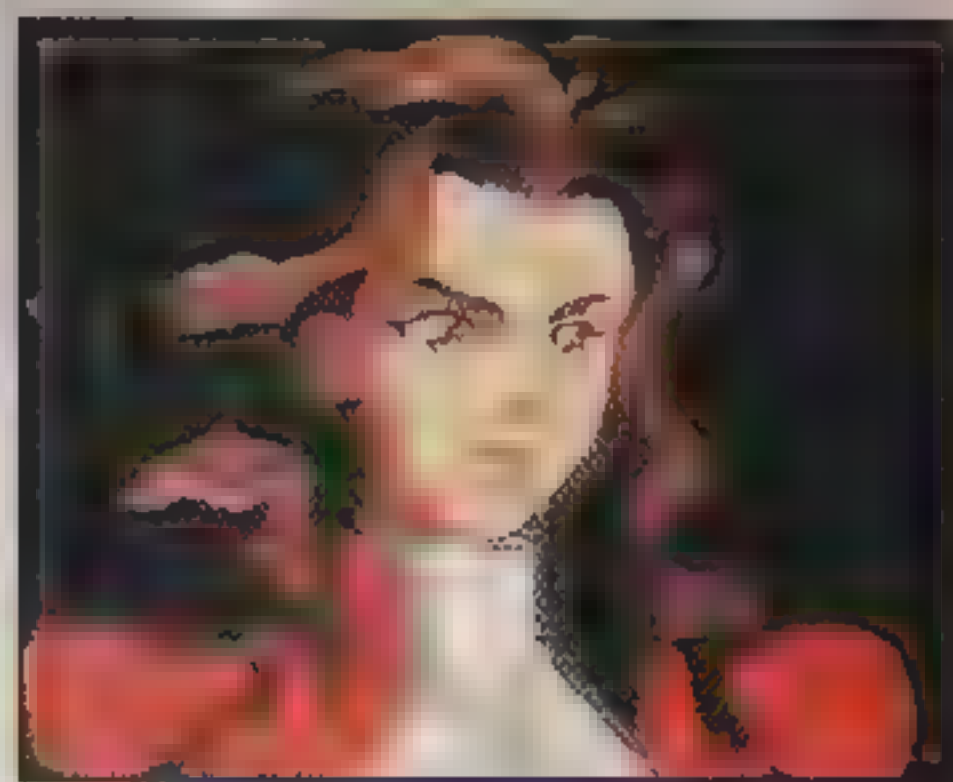


Produkcja: E. E. "Doc" Smith/Kodansha/MK Company
Dystrybucja: Manga Entertainment Ltd.
Reżyseria: Toshiaki Kawajiri, Kazuyuki Shirakawa
Scenariusz: Soki Yoshikawa
Chara. Design: Yoshinori Kawajiri, Kazuo Tomizawa
Czas: 107 min.
Dzwołone: PG



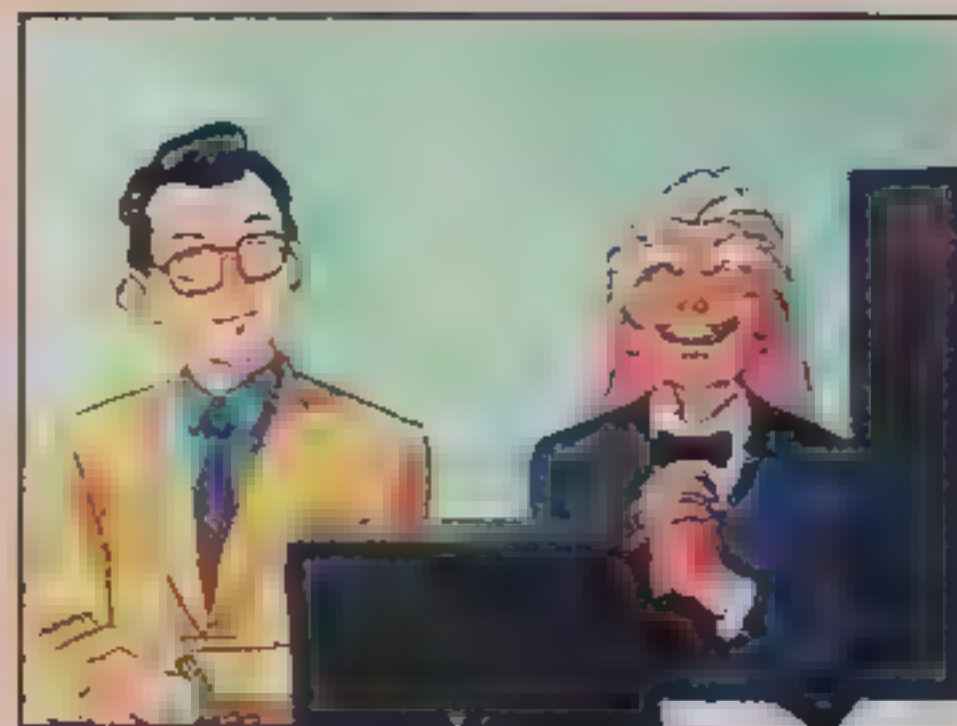
Moldiver

Niewesoła jest sytuacja po skądś fana anime i mangi. Oferta dystrybutorów tej rozrywki w naszym kraju jest na razie bardzo skromna (ale wciąż rośnie) co skutecznie redukuje możliwość wyboru i swobodę konsumenta. Filmów w sprzedaży jest na tyle mało, że nie ma sposobu wyróżnienia półki dla młodszych, dla starszych, dla dziewcząt czy chłopaków. Dostępnych jest kilka filmów z których siłą rzeczy korzystają wszyscy, ci którym się one podobają i ci którym się nie podobają, nie ma wyboru. Konsument (oh, jak ja Was uroczo nazywam) kończy oglądanie serii kaset na którą odkładał trzy miesiące i z braku innych możliwości kupuje następną, nieważne jaką, byleby anime. Czy warto? Taki Moldiver na przykład. Pewien jestem, że znalazłoby się kilka osób noszących się aktualnie z zamiarem kupna tego filmu, „bo wszystkie inne już mają”. Recenzja Moldivera pojawiła się już w Kawaii (nr. 4), a e może warto by spojrzeć na niego jeszcze raz – zachęcić niektórych, a innych wręcz przeciwnie, zniechęcić. Do tego filmu można podejść jak do wiecu anime, czyli jak do produkcji kierowanej do szerokiej widowni, w tym też do młodzieży dojrzałej, lub kierowanej wyłącznie do wdzów najmłodszych. Niestety, jak już pisałem, w Polsce takie rozróżnienie nie jest zbyt trafne, jeżeli pojawi się już jakiś film, można mieć pewność, że rzucą się na niego jak sępy wszyscy, młodzi i starzy. Należy więc wyrazić dwie opinie, jedną skierowaną do odbiorcy dojrzałego, drugą do młodszego, zaczniemy od tej pierwszej.

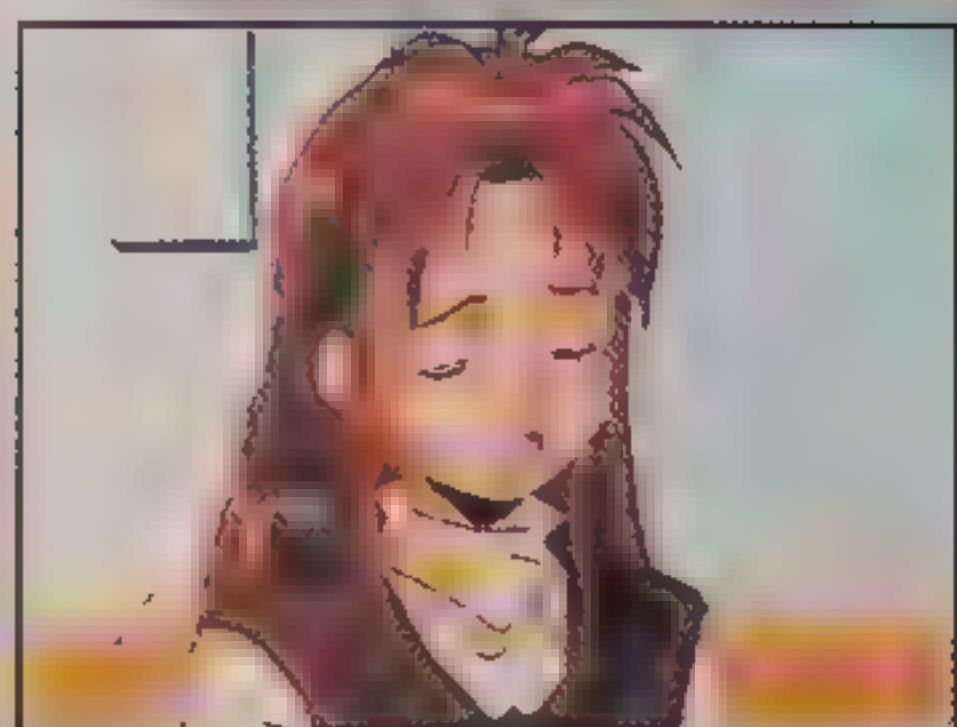
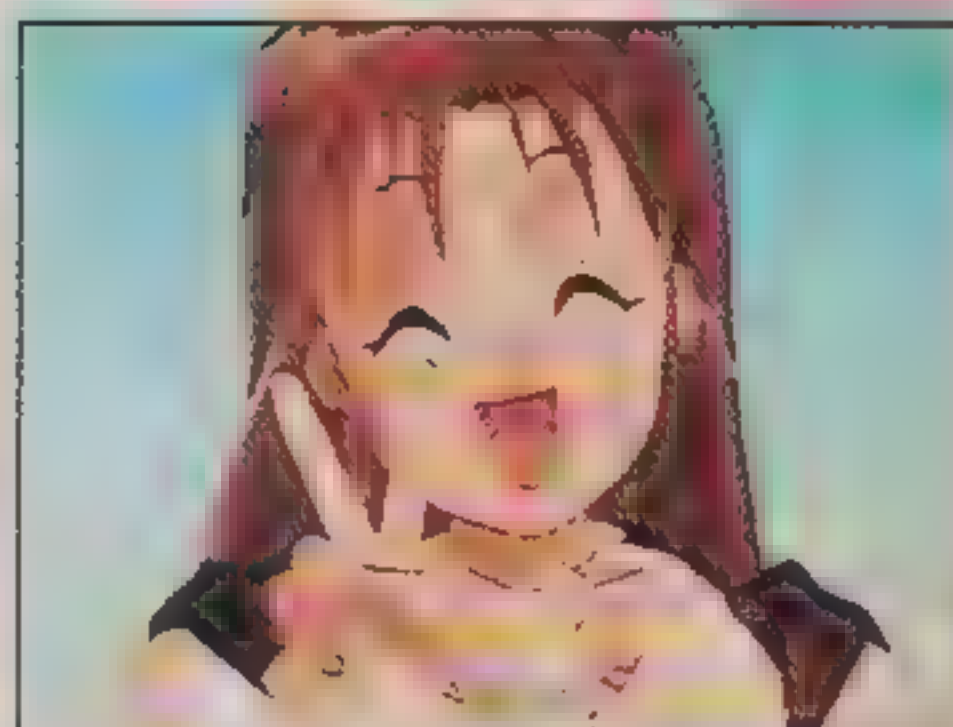


Koncept filmu czerpie garściami z amerykańskiej pop kultury, stając się przy tym produkcją całkowicie konwencjonalną. W amerykańskich komiksach często chłopak, rzadziej dziewczyna, w wymagających tego sytuacjach przybiera postać nieustraszonego bohatera i walczy ze złem. W Moldiverze jest ta różnica, że w bohatera zmie-

nia się zarówno chłopak jak i dziewczyna a na dodatek jeszcze ich młodszy brat. W Ameryce głównym wrogiem jest przeważnie szalony naukowiec wraz z zastępami swych uzbrojonych podwładnych, tak też jest i tutaj, najzwyczajniej-



szony szalony naukowiec, nawet nie żaden potwór. Główną atrakcją takich historii mają być (bo rzadko kiedy można w nich w ogóle znaleźć jakąkolwiek atrakcję) walki dobrego ze złym, czyli przyciągająca w dół widowiskowość. Ma to swoje stałe miejsce w Moldiverze, który po obejrzeniu każdego odcinka zaczyna pod tym względem coraz bardziej przypominać sensacyjny tasieniec, notorycznie powtarzający swe „najeśnawsze” elementy w każdym odcinku. Zaczyna się przedstawieniem wdzów zagrożenia czekającego na „dobrego”, następnie ukazany jest stosunek „dobrego” do jakkolwiek zagrożenia (bohaterowski stosunek, stanowczy i moralizujący) na końcu walka „dobrego” z zagrożeniem, czyli ze „złym”. „Dobry” zwycięża po czym jeden z bohaterów filmu się przewraca a bo mówi coś uprzejmego, wszyscy wybuchają szczerym śmie-



chem, kamera pędzi i leci napisy końcowe. Jeżeli kogoś przez przypadek już podobne atrakcje ubodły w tak zwanej „niezobowiązującej rozrywce” (Drużyna A, Sailor Moon, Mac Guyver X-Fies) spotka się z podobną sytuacją w Moldiverze. Oczywiście Moldiver nie rytuje do tego stopnia jak Drużyna A, ale podobieństwa w konstrukcji są dość wyraźne, co negatywnie wpływa na odbiór. Z pomocną dłonią próbuje tu wkroczyć humor, który stara się nieco stłumić wszelkie drażniące elementy. Mało to być parodią wspomnianego już „amerykańskiego stylu”, jest ona jednak bardzo delikatna. Zamiast wyśmiewać motyw, z których śmiać się należy ona je-

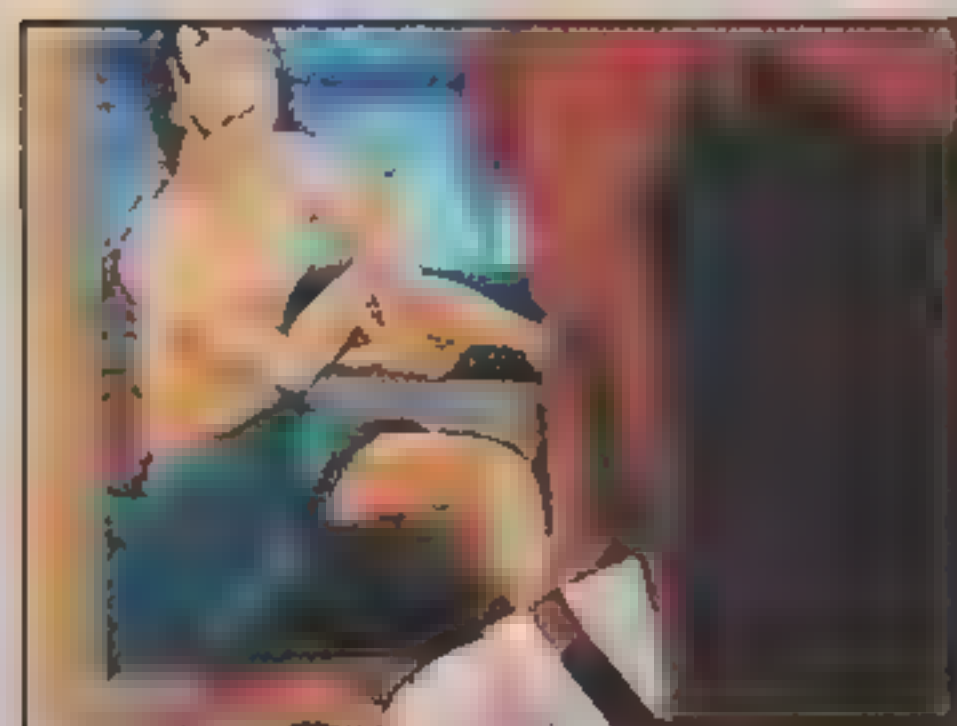
dynie do nich nawązła. W efekcie trzeba uważnie szukać by znaleźć jakiegokolwiek parodystycznych akcentów, w przeciwnym razie bierze się ją za najwyklesze pomysły ślapstickowe, co zresztą wcale nie jest złą cechą. Jasmiechnąć się czasem można, przejąc akcją, bynajmniej. Jest bardzo kolorowo i dynamicznie lecz mimo to nudno wcale nie wciągająco. Z tego



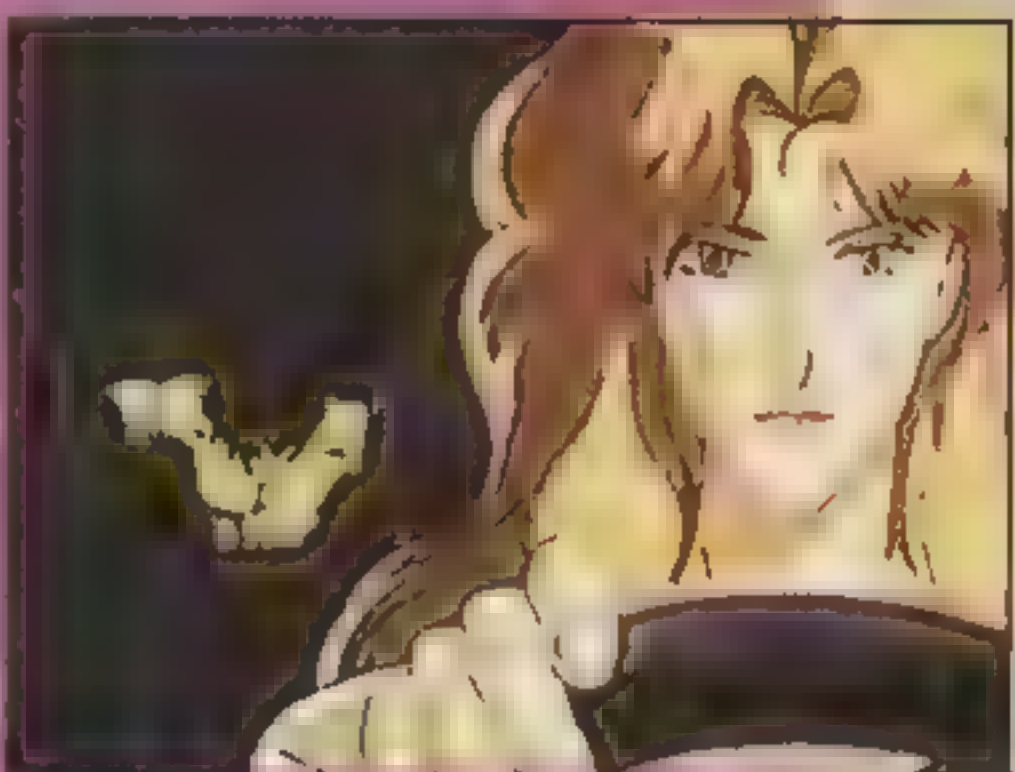
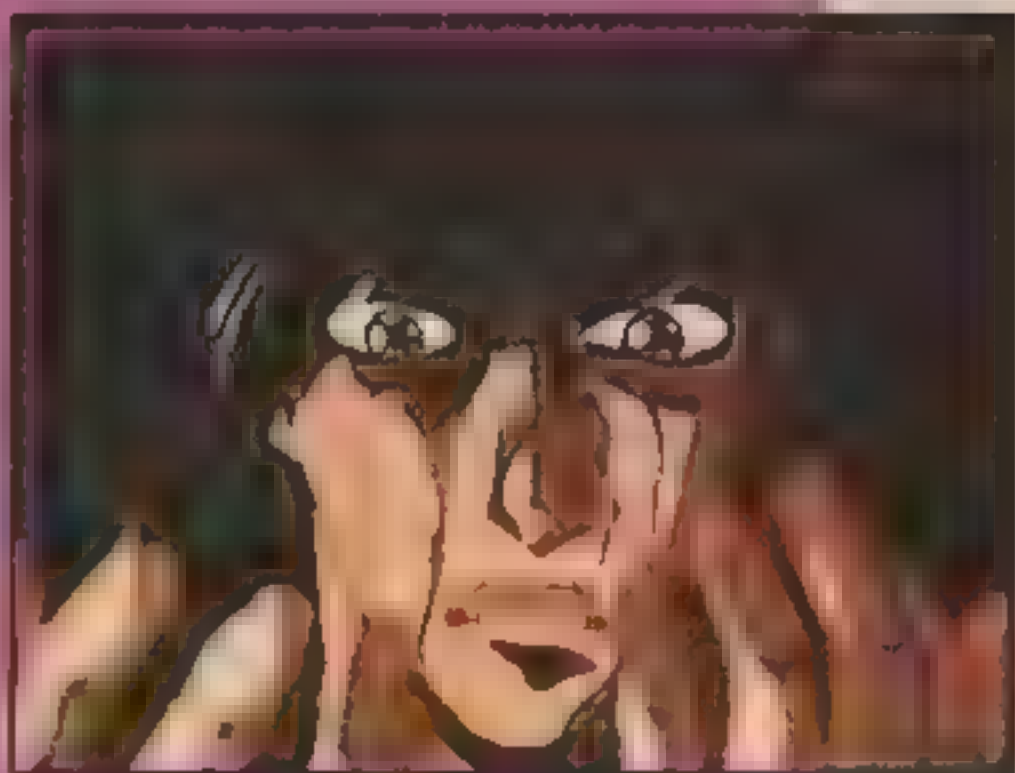
wniosek - reżyseria słaba. Jeżeli natomiast reżyseria słaba, historia słaba i pomysły na nią słabe, to bez wahania można cały film nazwać słabym. Nie jest on jakkolwiek do końca bezwartościowy, nie jestem nastawiony całkowicie przeciwko niemu, jedynie go odradzam, gdyż zawodzi widać starszego.

W przedstawieniu Moldivera młodszemu widzowi będzie trudniej, sam już młody nie jestem (choć właściwie to jestem) i trudno mi się skupić na ten film oczami dzieckimi. Świadom jednak jestem, że może być z tą kartką jakiegoś różnego przeobrażenia szukać odpowiedzi na te zalegające go nocami mangowe pytania. Już widzę jak wybałusza te swoje gały. Tak więc... Drogi dzieci, Moldiver opowiada o pięknej dziewczynie, Mirai, jej przekomicznym bracie, Hiroshi i najmłodszym chłopaku z całego rodzeństwa Nozomu. Cała trójka, korzystając ze stworzonego przez Hiroshi kostiumu dodającego siły, zręczności, szybkości i wszystkiego innego, walczy z profesorem Amagi, który potrafi zrobić wszystko, by tylko dopiąć swego celu, a cele jego są różnorodne, zła i haniebne. Poza tym, że całe rodzeństwo walczy z profesorem Amagi nic innego się nie dzieje, a e i tak jest fascynująco. Już sam „poprawny moralnie” temat walki dobra ze złem jakoby mechanicznie stawia Moldivera na pozycji filmu godnego polecenia dzieciom. Dalej, lekki humor, łatwy do zrozumienia i zabawny, utwierdza go na tym stanowisku. Bez wątpienia wciągnie też najmłodszych kolorowa, szybka akcja, bez wulgaryzmów i brutalności. Fabuła prosta, a jednocześnie mądrzejsza od wielu podobnych dzieł, które można znaleźć w naszej telewizji, w sam raz dla dzieci i nie wpłynie na niego negatywnie, a w miarę dozwolenia nie wyda się głupią. Oczywiście za przyjaźnione emerytki z Kółka Herbacianego już w czołówce filmu doszukają się ostrej pornografii (może nawet atrybutów kultu szatana) ale kto by ich tam słuchał. Rodzice, kupcie dzieciom ten film jeżeli takie słyszeć się od nich proszę, może i Was zaskakują. Potem opowiecie o tym swoim sąsiadom, oni opowiedzą swoim i będziemy mieli w Polsce mangową rewolucję. Ech, pomarzyć można. Do widzenia

Profuzjusz



Tytuł: Moldiver
Produkcja: Pioneer LDC
Dystrybucja: Pioneer
W Polsce: Planet Manga
Reżyseria: Hiroyuki Kitazume
Scenariusz: Manbu Nakamura, Ryoel Tsukimara
Chara Design: Hiroyuki Kitazume
Czas: 3 x 60
Dozwolone: PG



MAKYU SENJO

To był słoneczny, mroczny poranek. Po kilku godzinach przemierzania miejskich ulic stanąłem wreszcie w cieniu olbrzymiego gmachu w którym mieści się redakcja Kawaii. Wieżo więc ten wznosi się dumnie ponad dachami Wrocławia ciesząc mieszkańców swym wysoko artystycznym, secesyjnym rozwiązaniem konstrukcyjnym. Jest koosalny, gigantyczny wyszedł spod piór najwybitniejszych włoskich architektów i jest dumą miasta. Gdy wreszcie przedarłem się przez tłumy podziwiających go turystów i dotarłem pod drzwi wielkiej, elektronicznie strzeżonej sali konferencyjnej, w której urzęduje Redaktor Naczelny byłem zmęczony. Mijając baseny naszała mnie ochota na oglądnięcie naprawdę dobrego anime a przynajmniej takiego, przy którym mógłbym się odrobinę odprężyć i zapalić jedno z tych hawajskich cygar wytwarzanych na prywatnej, należącej do redakcji plantacji. Naczelnego zastałem w saunie, z której po chwili wyszedłem ze świeżutką kaseta wideo. „Horrorek” - powiedział - „milego oglądania”. No dobrze, niech będzie - pomyślałem, wróciłem na swój jacht i oglądałem film

Kiedy myślę teraz o wszystkich znanych mi japońskich filmach animowanych, muszę przyznać, że zdarzają się wśród nich perełki. Filmy błyskotliwe, oryginalne, może nawet ośniewające. Są obrazy wykraczające ponad przeciętną, przedstawiające coś nowego, lub nowy sposób spojrzenia na interesujący temat. Powstają też niestety, rzecz naturalna, chały, filmy mierne, uwielające tym ambitniejszym i robiącym im złą renomę. I to takim właśnie filmem jest Makyu Senjo

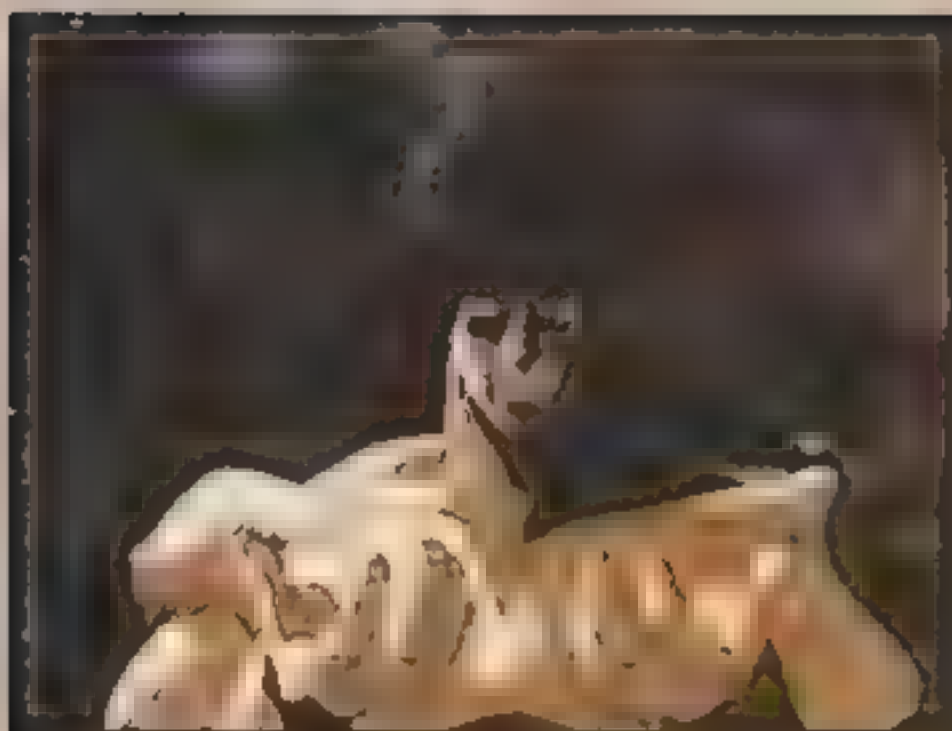


A nie zapowiadało się wcale tak źle. Z początku spodziewałem się najwykleszonego filmu sensacyjnego z delikatnym wątkiem kryminalnym, dziejącego się w niedalekiej przyszłości. Takich filmów jest mnóstwo, mają swoje wady i zalety, nie wyróżniają się niczym, pojawiają się i znikają niezauważone. Nikomu to nie przeszkadza, po prostu nie trzeba zwracać na nie uwagi. Makyu Senjo jednak zwrócił na siebie moją uwagę, okazało się, że rozrośnięte do monstrualnych rozmiarów wady tego obrazu zakryły wszelkie potencjalne zalety, pozostawiając nie tylko ziemie nieurodzajną, nie reprezentującą absolutnie niczego, ale na dodatek całe mnóstwo cech odrażających, obleśnych zupełnie bezwartościowych.

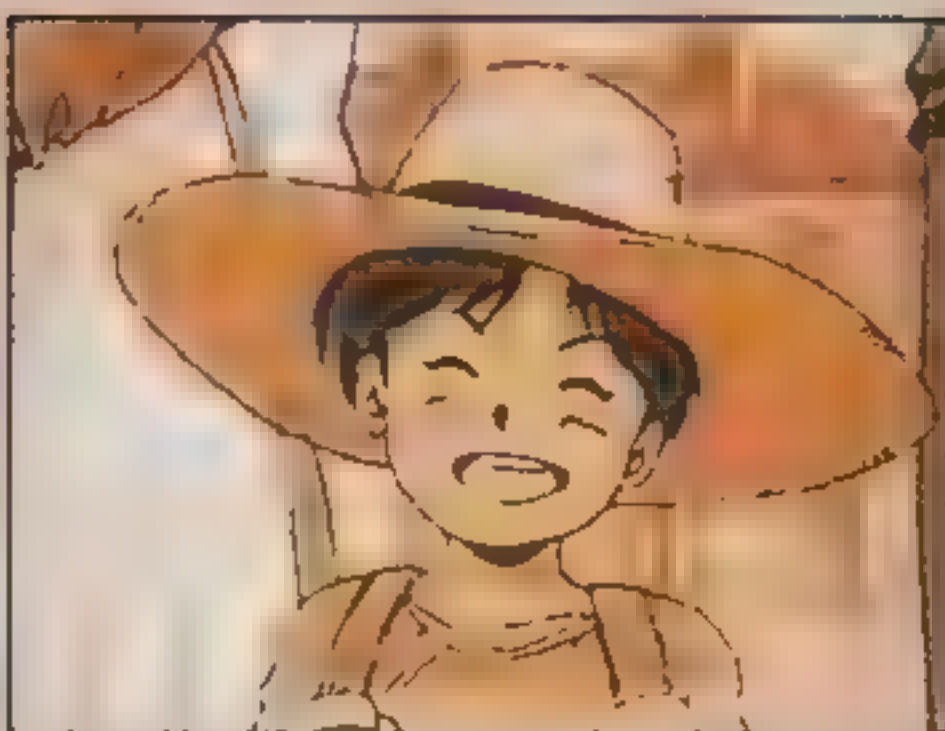
Film opowiada o losach młodego geniusza informatyki, Joe Takagami. Opuścił on rodzinną miejscowość, rozstał się z dziewczyną i przyjechał do Krzemowej Doliny by zatrudnić się w firmie Rockford Foundation. Spotykał go tam sukces za sukcesem, bardzo szybko wspinał się po szczeblach kariery. Bez większego trudu udało mu się skonstruować superkomputer ROSA, obdarzony sztuczną inteligencją, który był przełomem w świecie elektroniki. Wkrótce stał się gwiazdą koncertu, a w niedalekiej przyszłości miał otrzymać nagrodę Nobla. Nie był jednak do końca szczęśliwy, spokoju nie dawało mu zło wyrządzone przez



nowoczesną technikę przyrodzie i światu. W tym momencie filmu, gdy Joe skarżył się na szerzące się zanieczyszczenie środowiska, wpadła mi do głowy pewna nadzieja, że oto mam przed sobą coś nieprzeciętnego - anime o przesłaniu ekologicznym. Ale się zawiodłem. Wkrótce zresztą cały akcent moralizatorski rozwił się pośród rozrywanych ciał i gwałconych kobiet. Wcześniej jednak Joe zauważył na jednej z ulic jego dawną dziewczynę. Gdy wreszcie udało mu się zbliżyć do niej, i zaprosić na drinka, okazało się, że kobieta wcale go nie zna i podaje się za kogoś zupełnie innego. Joe jednak był pewien, że to ona, wyglądała tak samo i tak samo mówiła, tylko dlaczego miałaby go oszukiwać? Miał zamiar się tego dowiedzieć, lecz przy drugim ich spotkaniu nie miał już po temu okazji, jego dawna miłość zginęła w wypadku samochodowym. Takagami zasiadł więc przed ROSĄ i zaczął szukać odpowiedzi na dręczące go kwestie. Daleko oczywiście nie zaszedł, komputer odmówił mu dostępu do pewnych głębszych źródeł uważając go za osobę mało kompetentną. Co więcej, wkrótce pojawił się jeden z jego kolegów z pracy z wymierzoną w jego kierunku bronią. Po krótkiej przejażdżce samochodem z łufą pistoletu przy skroni Joe zdołał z trudem uciec porywaczowi. Ryzykowną ucieczkę zakończył na komisariacie miejscowej policji, gdzie jeden z detektywów okazał się bardzo pomocną mu osobą. Takagami opowiedział tam o wszystkim co się zdarzyło, lecz policja nie mogła wieść o nim zrobić oprócz oferowania mu tymczasowej ochrony. Udał się więc do jednego z pomieszczeń na terenie komisariatu, by w spokoju odpocząć, lecz już po chwili pod jego drzwiami pojawiło się dwóch ścigających go śladczy. W takiej sytuacji kolejna ucieczka nie miała większych szans powodzenia



I z pewnością zakończyłaby się tragedią, gdyby nie interwencja policyjnego detektywa, który wcześniej przesłuchiwał Joe'a. Po prostu, Joe nie napastnikowi chętny, stał się ofiarą zranzonej zagadki. W tym momencie filmu, pomimo, że o przesłaniu ekologicznym dawno już zapomniałem, miałem jeszcze nadzieję na wątek kryminalny, lecz i to mnie zawiodło. Dwóch silaczy wróciło zza grobu, okazało się, że nie są to normalni ludzie tylko eksperymentalne stworzenia nazywane Bitewnymi Istotami (w tej nazwie jest jakaś głębia). Bitewne istoty rozzerwały detektywa na części i z tym samym zamiarem zaczęły zbliżać się do Joe'a. Stało się wtedy coś, co bardzo mnie zaskoczyło (gdyż nie czytałem streszczenia filmu na tylnej okładce kasety). Takagami przemienił się w porośniętego mięśniami silacza, dwukrotnie wyższego od siebie w poprzedniej postaci, po czym w jednej chwili poodrywał kończyny Bitewnym Istotom, tym samym je zabijając. Potem, na wpół nagi, pobiegł do



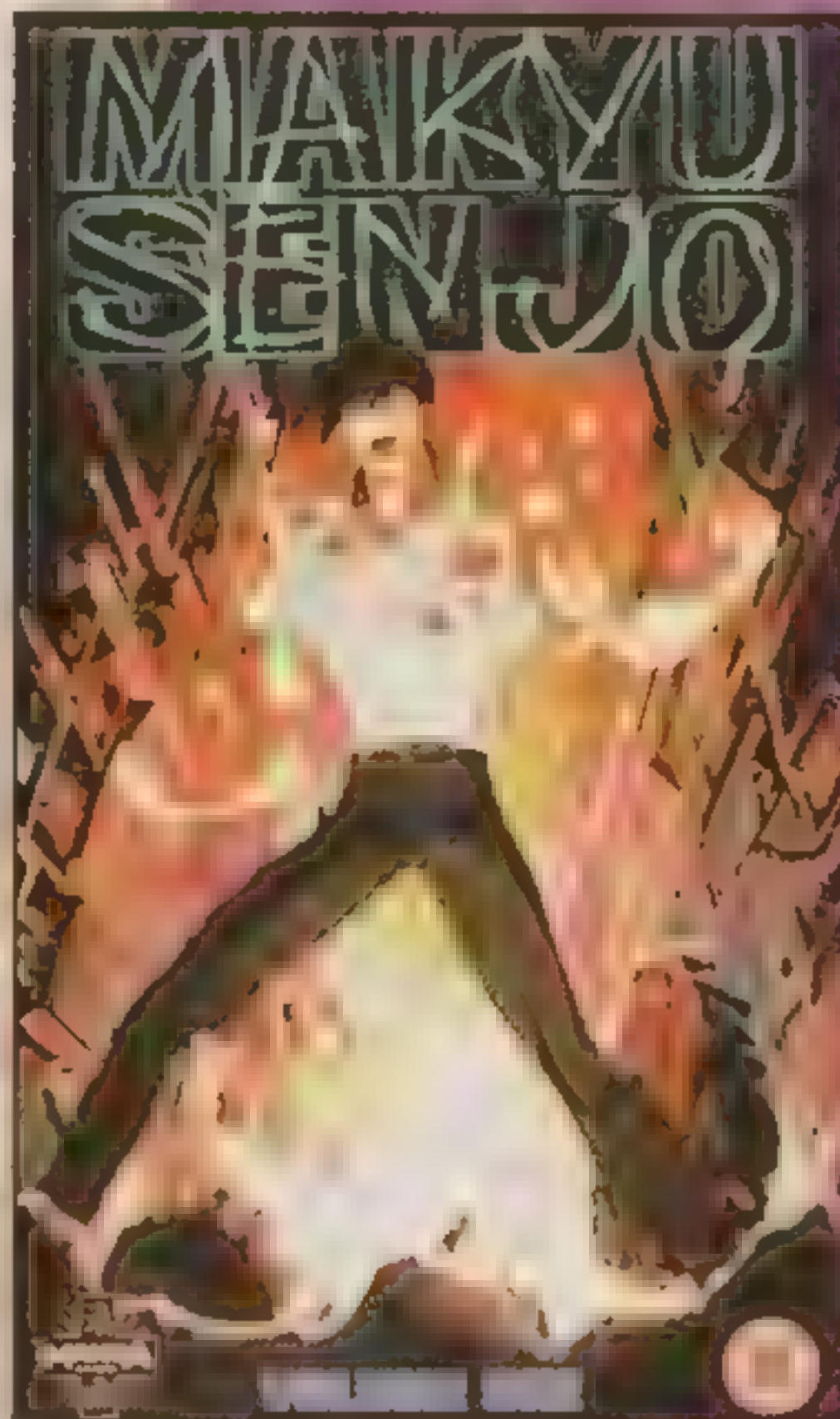
postacie też są nie lepsze: gigantyczne torsy, talia osy i cieniutkie nóżki. Nie ma w tym mangowej subtelności, jest twardo i szorstko. Jednocześnie przemocy w filmie nie ma aż tak dużo, widziałem się gorsze rzeczy, ale właśnie „prymitywne” wykonanie filmu tworzy szczególny klimat złego smaku i każdą scenę agresji odbiera się ze zdwojoną odrazą. Muzyka również kiepska, choć nie zwraca na siebie większe uwagi, co można by w takiej sytuacji poczytać jako cechę pozytywną filmu.



Pomysł fabuły Makyu Senjo, nie należy do najgorszych, gdyby zrezygnować z pojedynków i rozbudować treść, myślę, że znalazłby się temat do ciekawych przemyśleń. Jest to jednak film akcji, więc treść pełni w nim drugorzędną rolę. W takim razie, gdy twórca filmu skupił się na akcji, dlaczego jest ona na tak słabym poziomie? Samotny bohater staje wobec wielkiego zagrożenia, będzie walczył o przyszłość, udzkości i to tylko on może ją uratować. Powinno się wydać prawny zakaz wykorzystywania w filmach tak wtórnych, wyeksploatowanych i bezwartościowych pomysłów. Taka treść może zaciekać widzów najmłodszych i faktycznie nauczyć ich, że trzeba stać po stronie dobra, wierzyć w zwycięstwo, bie, ble, ble... tym czasem Makyu Senjo dozwolony jest od lat piętnastu, ludzie w takim wieku znają już główne prawdy egzystencjalne i naprawdę nie mam pojęcia, jak taki temat może zwrócić czyjąś uwagę. Zamiast pozwolić wypocząć, trochę odetchnąć, on irytuje i narazi na niepotrzebne nerwy. Dialogi są sztuczne, jeszcze bardziej zachowanie bohaterów nie dopatrzylem się w tym filmie niczego, co można by zaliczyć na jego korzyść - męka, cierpienie i nuda, a na dodatek wszystko to w złym guście.

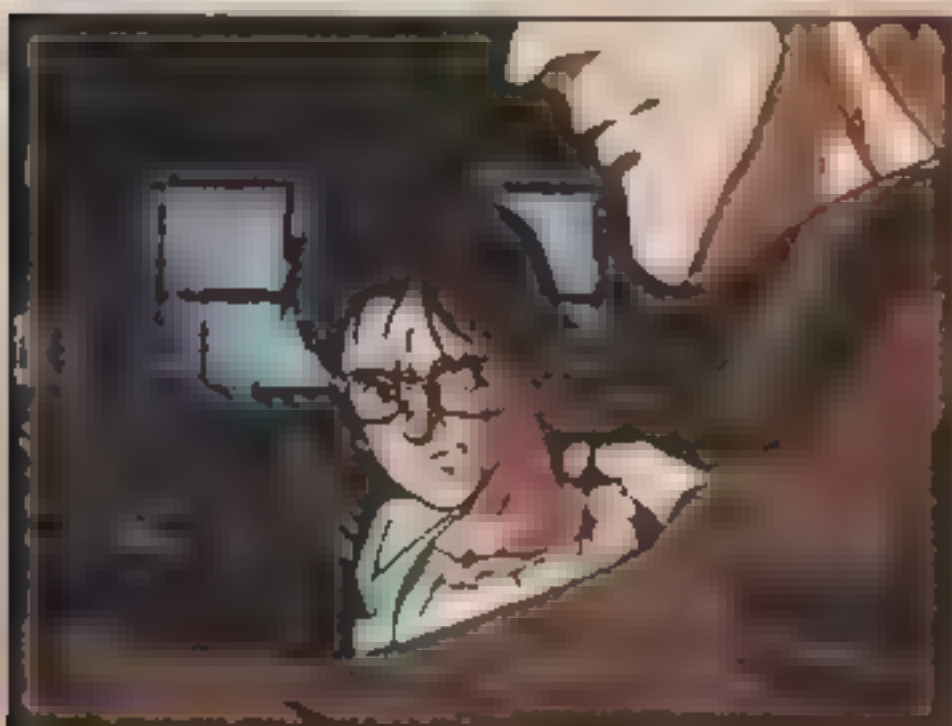
Może (choć w to wątpię) Makyu Senjo w innych okolicznościach znalazłby jakąś do mnie drogę, tak się jednak złożyło, że w dniach kiedy go widziałem, miałem okazję doświadczyć sporej porcji naprawdę dobrego kina. Najpierw zobaczyłem Dr. Strangelove w wielkiego Stanleya Kubricka, potem byłem w kinie na Rebecce Hitchcocka (mistrz na wielkim ekranie - robiło wrażenie), następnego dnia oglądałem 2001 i genialną Lolitę Kubricka na dodatek w oryginale. Po czymś takim jakoś kłóciła się ze mną myśl, że mógłbym pochwalić taki film jak Makyu Senjo. Jakkolwiek, zatwardziały koneserzy tego typu rozrywkę może znaleźć w nim coś dla siebie, przez swą szorstką prostotę może się on również spodobać się niedoświadczonym październikom, ale wszystkim szanującym się widzom, a tym bardziej otaku tego anime NIE-POLECAM głośno i wyraźnie. Do widzenia.

Profuzjusz



tasu by tam zgwałcić kobietę. Przejeżdżała obok samochodem w którą zgwałcił - logiczne. Oczywiście nie było to aż tak absurdałne, gwałt miał pokazać, że z bohaterem coś się dzieje (nie dzwota ze mną też by się coś działo - gdybym nagie zmienił się w Rambo). Nie zdając sobie sprawy z rozgrywających się wydarzeń, Joe Takagami stracił świadomość i wkrótce on sam odejdzie, ustąpi miejsca silniejszej. Okazuje się nawet, że Joe wcale nie istniał, kim jest teraz? Dowiedzie się tego oglądając Makyu Senjo, do czego za nadto spieszyć się nie radzę.

Oprawa filmu pełni bardzo ważną funkcję w jego odbiorze, w tym wypadku negatywną. Animacja jest słaba, wiele jest w filmie scen, w których postacie podczas rozmowy nie poruszają ustami, trafia się nawet perełka - scena, podczas której montażystom przesunęła się folia i pojedynkujący się mężczyźni przejął swe rozbudowane klatki piersiowe stojąc w powietrzu, nad ziemią. Same



Tytuł: Makyu Senjo - część 1

Produkcja: Takeshima Kadokawa Publishing/Daiichi Co., Ltd./Manga Entertainment Ltd.

Reżyseria: Masahisa Ishida

Scenariusz: Yu Yamamoto

Chara Design: Ken'ichi Ohnuki

Czas: 46 min.

Dozwolone: 15

"A zasadziwszy ogród w Eden na wschodzie, Pan Bóg umieścił tam człowieka, którego ulepił. Na rozkaz Pana Boga wyrosły z gleby wszelkie drzewa miłe z wyglądu i smaczny owoc rodzące oraz drzewo życia w środku tego ogrodu i drzewo poznania dobra i zła."

(Księga Rodzaju 2.8-9,

NEON GENESIS EVANGELION

część I

Wstęp ten, będący cytatem Księgi Rodzaju ze Starego Testamentu nie jest dziełem przypadku, ani moim kaprysem. To właśnie tę enigmatyczną sentencję firma Gainax umieszcza na produktach związanych ze swoim ostatnim serialem, czyli "Księgą Rodzaju: Evangelion", tak można przetłumaczyć sobie na nasz rodzimy język ten tytuł. Ale "Neon Genesis Evangelion" to nie tylko szalenie popularna (i bardzo słuszną) seria telewizyjna, ale również manga autorstwa Yoshiyuki Sadamoto, której pierwszy zeszyt chciałbym omówić w tym artykule.

Mozna śmiało powiedzieć, że manga "Evangelion" żyje swoim własnym niezależnym od zainicjowanej przez Yoshiyuki Sadamoto, który jest naczelnym charakter designerem w Studio Gainax, dostając wolną rękę przy

nych dialogów, a nawet zmian w postaciach głównych bohaterów, zmian scenarii, czy też znajdują usunięte, bądź dodane sceny. Ponadto akcja została w niektórych miejscach przyspieszona lub zwolniona - co czasami może wydać się dość karkołomnym wyczynem, zważywszy, że już seria telewizyjna ma sporo "dłużyzn" jak na typowe standardy stawiane przez same stacje telewizyjne. Wszystko to jednak wyszło temu komiksowi na dobre i "evangelionmaniacy" z pianą na ustach tykają i tę pozycję (czego żywym przykładem jest autor tych słów) Oczywiście wszystko to wynika z faktu, że Sadamoto razem z reżyserem serii Hideaki Anno był współtwórcą "Evy". W dodatku pierwsze odcinki mangi poszły w KRAJU Kwitnącej Wiśni do druku szybciej niż sama anime w eter. Po prostu Sadamoto miał swoją własną wizję historii, którą później postanowił urzeczywistnić w mandze. Przedstawił więc fanom osobistą interpretację dziejących się na Ziemi w 2015 roku wydarzeń i zaproponował inne rozwiązania oraz dodał kilka nowych motywów. Żeby nie było jednak nudaślości, dodam również, że Sadamoto jest ojcem chrzestnym wszystkich "żywych" bohaterów "Evy" (no poza rzecz jasną samymi Evangelionami, które popełnił Ikuto Yamashita,

ART BY

Zupełnie osobnym rozdziałem mangi "Evangelion" jest świetna oprawa graficzna. Również i na tym polu produkt ten nie ma słabych punktów. Wszystko tu wygląda ślicznie od super-atrakcyjnych kobiet (wszystkie są bardzo kawaii!), aż po ogromne mecha. Wszystko to spoczęło na barkach utalentowanego Sadamoto i jego złotej drużyny, tworzącej pięcioosobowy skład asystentów. To on kładą tusz, rastry, uzupełniają tła etc. Pełnię swo-

Nazwisko: MISATO KATSURAGI
Zawód: AGENT NERV TAKTYK
Wiek: 29 LAT
Nota: Misato jest kapitanem w tej, niej agencji Organizacji Narodów Zjednoczonych - NERV. Została opiekunką odpowiedzialną za Shinjiego, który zamieszkał w jej apartamencie.

ch umiędzy pokazuje autor zwłaszcza na początkowych stronach każdego tomu, które podobnie jak chociażby w mandze "Ghost in the Shell" Masamune Shirow, są wykonane w pełnym kolorze. Yoshiyuki Sadamoto bardzo często używa do tego celu gwaszu, czyli czegoś w rodzaju kryjacej farby wodnej z domieszką kredy lub białej. W ten sposób gwasz daje efekt bardzo zbliżony do pastelu, co w samym "Evangelionie" dało porażający rezultat. Pierwsze cztery strony z "Evy" wykonane tą techniką (na nich właśnie przemierza się majestatycznie w kierunku Tokio Trzeci Anioł; płynie pod wodą i możemy jedynie obserwować jego cień i oślepiające promienie słoneczne przebijające się przez głębiny morskie) to niezapomniany widok. Cudo, cudo, cudo! Wszystkich "mistrzów", którzy śmiało twierdzą, że gwasz skończył swój żywot tam, gdzie go rozpoczął (czyli w średniowieczu), autor powala jednym, całym strzałem w głowę w postaci pierwszych czterech kolorowych stron z każdego tomu. Ponadto do wypełniania kolorami swoich wizji Sadamoto używa, poza gwaszem, jeszcze airbrusha i kolorowych kredek, co już świadczy o naprawdę ogromnych możliwościach warsztatowych tego twórcy. Podobnych technik używa jeszcze chociażby tacy tacy komiksowi jak: Katsuhiro Otomo (Akira), Kia Asamiya (Sent Mōbius, Dark Angel) czy Simon Bisley (Batman & Judge Dredd Sąd nad Gotham). Ale zupełnie nie ma się co dziwić wykorzystaniu w mandze tej techniki, gdyż Sadamoto, w przeciwieństwie do ogromnej rzeszy mangaków z Japonii, uczęszczał do szkoły plastycznej (chciałoby się napisać, że otrzymał staranne wykształcenie, ale brzmi to trochę dziwnie). Ale, o ironio, te pierwsze świetnie wykonane strony pod-

tworzeniu mangi. W efekcie fan, który doskonale zna wszystkie 26 odcinków serialu TV bez problemu doszuka się tu zmię-



niecily mnie do tego stopnia, że szok wywołany "czarno-białym" światem obecnym na następnych planszach, odrzucił mnie na jakiś czas od tego tytułu. Po obowiązkowym okresie kwarantanny (nie zdążyłem nawet powiedzieć "ciastko z jagodami") przystąpiłem do lektury "Evy". Resztę stron to również wzorowa, mangowa robota świetnie wygładzająca postacie "ostrość" kreski i rewelacyjnie dobrane kontrasty. Dobra, koniec zachwyłów, bo już mi ślina spływa po kuszulce.

STAGE ONE: ANGEL ATTACK

Nech Was nie zmyli powyższy tytuł. Amerykanie uwielbiają zapach pieniędzy i w efekcie to, co wydawca Viz Select Comics wypuścił na rynek jest porzniętym na bardzo drobne

części (bo moim skromnym zdaniem manga na 20 stronach to gruba przesada) oryginalnym tomem pierwszym. Miejsca jest mało, więc przeskoczmy do samej fabuły.

"Nigdy nie żywiłem żadnych snów ani ambicji. Nigdy nie aspirowałem do kariery, lub profesji na przyszłość. Dotychczas, przez pierwsze czterdzieści lat mojego życia, rzeczy zawsze były takimi, jakimi musiały być. I wszystko najprawdopodobniej ciągle będzie tak wyglądało. To właśnie dlatego tak naprawdę nigdy nie dbałem o to, czy ulegnę jakiemuś wypadkowi, czy też po prostu umrę. Napisałem to w swoim esej w szkole... I, tak jak przewidziałem, nauczyciel krzychał na mnie i powiedział mi, abym przytoczył jakieś poważne powody." - Tym właśnie wyznaniem 14-letniego Shinji Ikari rozpoczyna się historia w "Evangelionie". W roku 2015 Shinji wraca do Tokioma mając nadzieję na ponowne nawiązanie kontaktu ze swoim ojcem, który oddał go na wychowanie do wujka, kiedy ten był jeszcze dzieckiem.

W tym samym czasie przez zatopioną część starego miasta sunął ogromny cień, wyglądający jak potężna ryba. Na nabrzeżu oczekiwała w pozycji bojowej bateria czołgów Organizacji Narodów Zjednoczonych. Analiza Gendo Ikari'ego w biurze NERV (patrz: słownik) była krótka: po piętnastu atakach Anioł powrócił. W mieście został ogłoszony alarm, co wiązało się natychmiast z odłączeniem linii telefonicznych, czy odwołaniem wszystkich linii podmiejskiej kolejki. To spowodowało, że również pociąg do Hakone, gdzie miał się udać Shinji, został przechrzczony na "out of service". Zniechęcony Shinji rzucił torbę o ziemie i nie mając lepszego zajęcia, zaczął studiować zdjęcie nieaktywnej Misato Katsuragi. Już ten początek jest zupełnie inny od serii TV, gdyż brakuje tu między innymi krótkiego epizodiku (a właściwie to ujęcia) z Rei, którą to Shinji widzi kątem oka na moment przed pierwszą falą uderzeniową. Z ziemi Shinjiego poderwała przebiega tuż nad jego głową rakietą, która wyrznięta z całym impetem w ogromnego stwora wylaniającego się zza wieżowca. Chwilę później spadające jak komary samoloty ONZ stały się symbolem słomkowej klęski obrońców miasta czy aby na pewno? Przed skutkami eksplozji uratował Shinjiego samochód Misato, który posłużył za rodzaj tarczy ochronnej. Niestety podczas ich szaleńczej ucieczki samochodowej z terenu działań wojennych, zabłąkana rakietą ONZ rykoszetuje i zmienia tor swojego lotu. Chwilę później samochód zaliczył jazdę na jednym kółku, zakończoną ścisłym dachowaniem (a la "Drużyna A"; ten patent jest niemal w każdym odcinku). Ale znacznie większe niebezpieczeństwo nadciągało z powietrza. Gigantyczny Anioł opadał wprost na Shinjiego i Misato! Ułamek sekundy później powietrze przecięło jeszcze jeden ogromny cień, a loskot zderzających się panczy śmiertelnie wystraszył chyba wszystkie koty śmietnikowe z okolicy. W wizji Yoshiyuki Sadamoto, to Rei, a nie Shinji, sterując Evangelionem-01 to ona jako pierwsza stanęła do boju z Trzecim Aniołem! Była jednak zbyt słaba, aby powstrzymać na dłużej atak agresora. Zanim jednak zniknęła w podziemnym mieście, pomogła obrócić samochód, który ciągle spoczywał w niezbyt na dające się do jazdy pozycji. Scenariusz został również zmieniony jeśli chodzi o samą koncepcję życia broni nuklearnej przez grupę generałów. W mandze Misato Katsuragi dokładnie wie, że taki

Nazwisko **SHINJI IKARI**
Zawód **STUDENT SZKOŁY ŚREDNIEJ**
Wiek **14 LAT**
Nota. Mimo młodego wieku, jest już "starym" samotnikiem fatalistą, jeśli chodzi o jego ponowne zjednoczenie z ojcem. Gendo Ikari, który porzucił go ponad dziesięć lat temu. Przez ten czas wychowywał się u swojego wujka. Poprzedni adres:

Mr. Shinji Ikari
Naramachi 24-1-6
Musashino
Tokyo 180

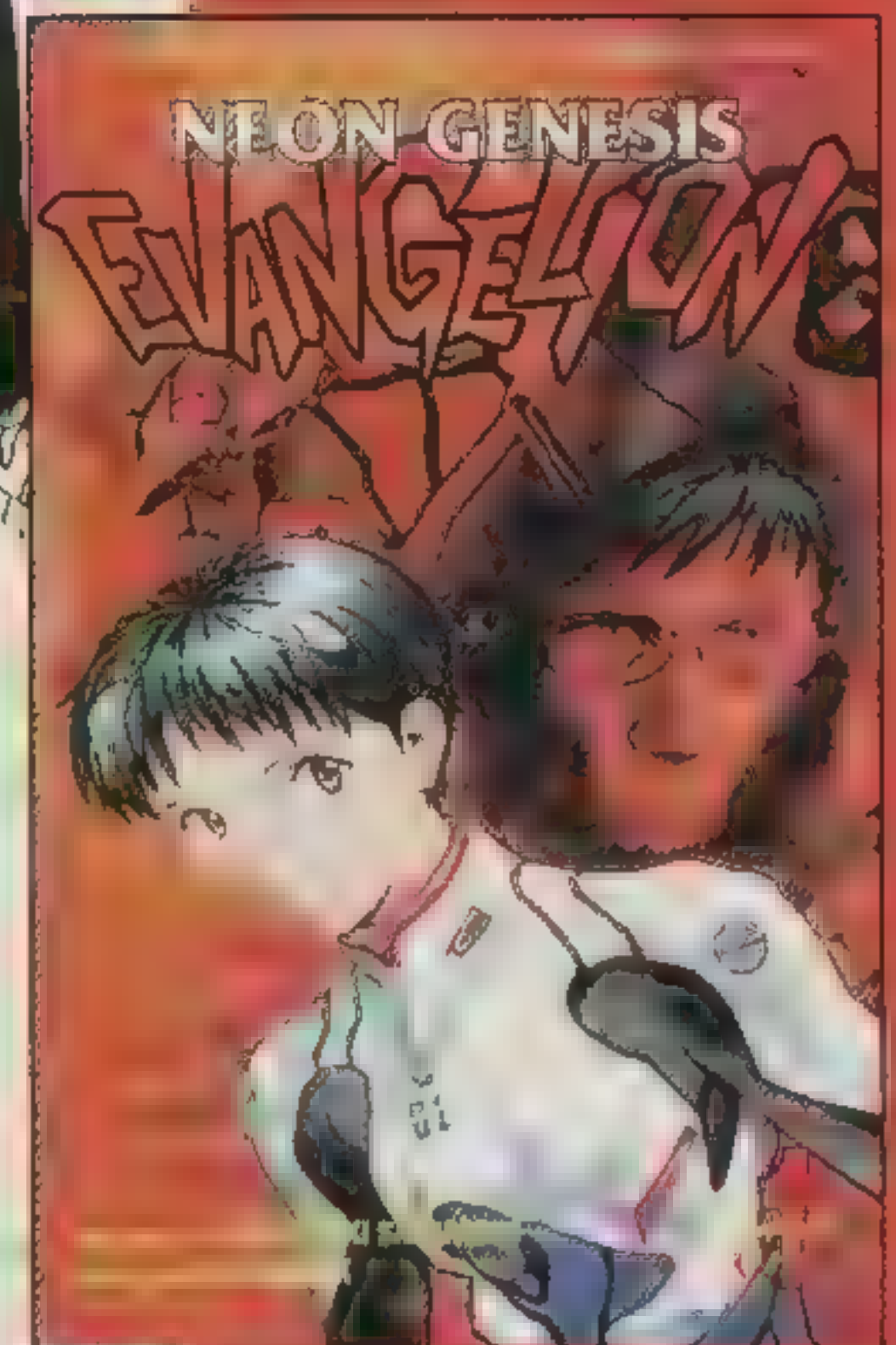
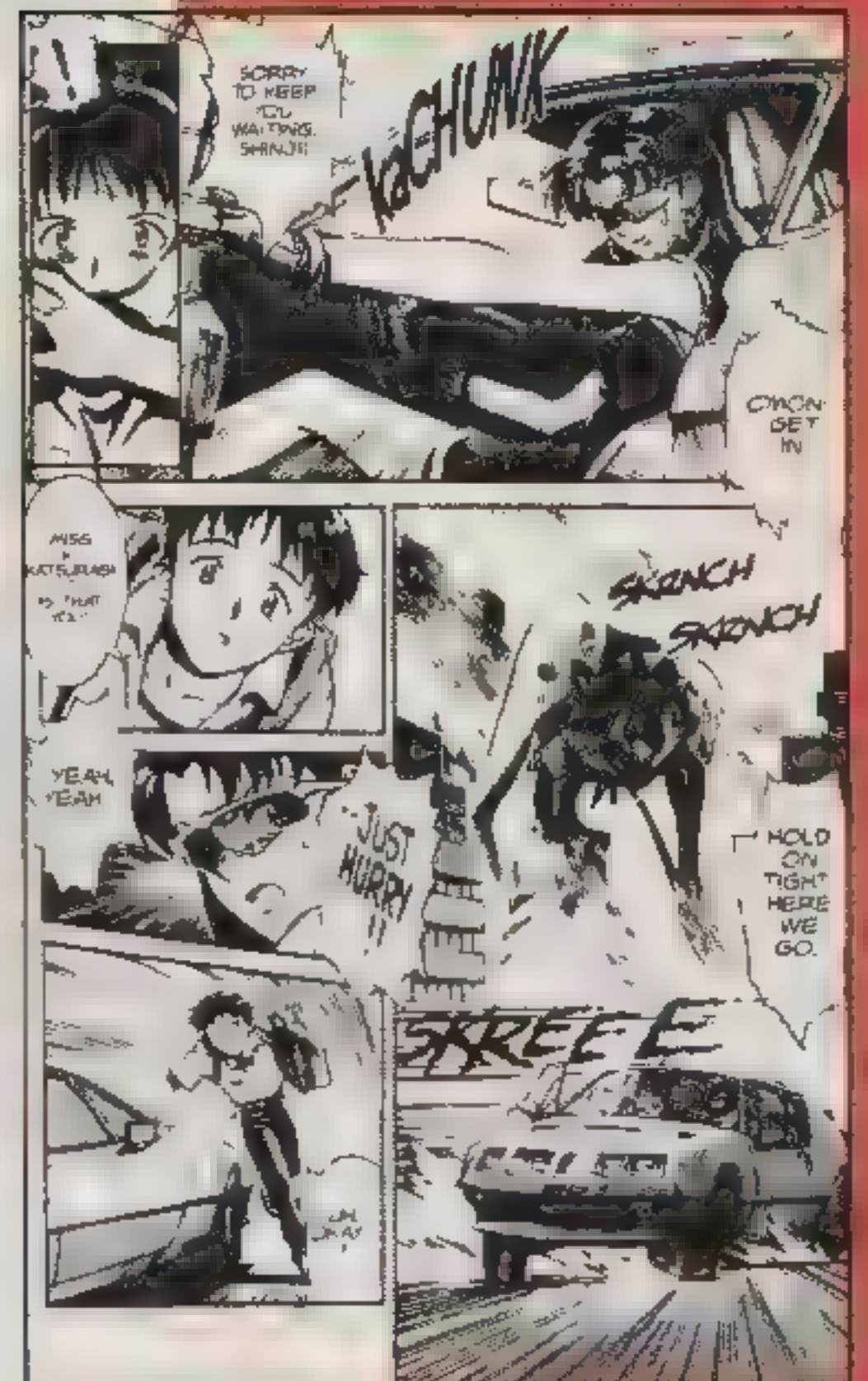
atak zostanie przeprowadzony, co świadczy tylko o tym, że musiała zostać wcześniej poinformowana z NERVu w tej materii. W anime (jak zapewne wielu z Was pamięta) zorientowała się dopiero obserwując manewr odwrotowy oddziałów ONZ. Summa summarum. Shinji z Misato dachowali po raz drugi, położeni przez falę uderzeniową. Samochód znał do wal

się niemal w rozsypkę, a do zapłacenia za niego ciągle jeszcze było 33 raty. No, nieważne - to problem Katsuragi. Mimo ogromnej mocy pocisku zwanego "N2 mine", Anioł stał na równinie w stanie niemal nienaruszonym. W czasie kiedy samochód znajdował się w drodze do podziemnej bazy Geofront, jednostka Eva-01 powróciła z misji. Niestety pilotująca ją Rei doznała poważnych ran i z pękniętą śledzioną musiała natychmiastowo trafić na stół operacyjny. Kiedy targany ranami Shinji zbliżał się w kierunku pomieszczeń swojego ojca, Gendo Ikari, zaczął przygotować raz jeszcze Evangeliona-01 do misji. Za moment Shinji stanął młot przed największym wyborem swojego życia.

TO BE CONTINUED!

W ten sposób kończy się część pierwsza amerykańskiego wydania mangi "Neon Genesis Evangelion", którego największym minusem jest, no cóż - jak zawsze zresztą w przypadku "amerykańskich" mang - objętość. Kończy się już zdecydowanie za szybko. Ale podobnie się rzecz ma z serią TV, gdzie po oglądnięciu każdej kolejnej kasety czujesz niezmienny głód (bo nie wynika on z potrzeb fizycznych). No cóż, więcej grzechów nie pamiętam, a Ciebie... co ja piszę? No tak... jest trzecia rano. Chyba czas na sen (?). No to - sayonara!

Mr Gato



Tytuł: **NEON GENESIS EVA 01 - Część 1**

Autor: **Yoshiyuki Sadamoto**

Wydawca: **Viz Select Comics**

Wersja: **angielska**

Ilość stron: **40 stron**

Cena: **3.25 USD**

NEON GENESIS EVANGELION

ANGEL

(japoński „Shito”: [Chito], od greckiego „Agelos” - posłaniec, od japońskiego „Shi”: posłaniec + „To”: kompan lub głosicie)

Stworzenie naturalne nieznanego pochodzenia dążące do osiągnięcia tajemniczego celu w Tokyo-3. Ze względu na to, że nigdy nie atakuje on pierwszy, Anioła nie można uznać za wroga nastawionego

EVANGELION

(rodzaj żeński od niemieckiego „Eva”: „Eve” + „Engel”: Angel)

Nazwa syntetycznych bio-mechanicznych maszyn wytworzonych przez laboratorium genetyczne NERV na podstawie szczątków pierwszego Anioła, który rozbił się na Antarktydzie. Z natury tajemnicze, na ich system

ochronny składa się ciężka zbroja oraz pole siłowe zwane „Polem Absolutnego Terroru” (Absolute Terror Field - A.T. Field)

GEOFRONT

Nieznany Świat umiejscowiony pod miastem Hakone, na którego szczycie znajduje się Tokyo-3. Geofront posiada, mający średnicę 10 kilometrów pełny jest tajemnic. Założony 600 metrów w głębinach pod siedzibą główną NERV. Jego struktura jest nieznana

TOKYO-3

(od japońskiego „To”(wschód) i „Kyo”(stolica))

Po zniszczeniu Tokyo podczas Drugiego Uderzenia (Second Impact), Tokyo-2 zostało założone w okręgu Nagano. Struktura Tokyo-3, miasta-twierdzy, pojawiła się po raz pierwszy w roku 2005, kiedy przedsiębiorstwa wykopaliskowe z Hakone (ośrodek wykopaliskowy blisko Jeziora Ashino, u podnóża góry Fuji) odkryły istnienie Geofrontu. Tokyo 3 to miasto, złożone z mieszanki budynków mieszkalnych i różnych konstrukcji służących do utrzymania Evangelionów, zwłaszcza dużej ilości otworów wyjściowych. W sytuacji zagrożenia budynki mieszkalne zagłębiają się w osłony w ziemi głębokie na kilkaset metrów. Cywile zostają przenoszeni do tych schronisk. Przenosiny stolicy z Tokyo-2 do Tokyo-3 odbyły się w 2016 roku.

KABEL-PĘPOWINA

(UMBILICAL CABLE) Przewód dostarczający Eve energię, przyłączony do jej pleców. Kiedy kabel zostanie odcięty, Eva ma do swojej dyspozycji zapasową energię, której starczy jej na mniej niż 5 minut. Okres ten zostaje zmniejszony do 1 minuty, gdy maszyna działa wykorzystując pełną moc

Religijne wątki w Evangelionie pojawiają się cały czas przez wszystkie odcinki. Anioł z dwunastoma skrzydłami wyposażonymi w rozrzucone na nich oczy i maskującymi ciało, to symboliczna reprezentacja Lucyfera, przywódcy powstania w Niebie i pierwszego z upadłych aniołów, który został rzucony do Otchłani i najbardziej znany jest jako Szatan

W pierwszym epizodzie Anioły wzniesają eksplozję w postaci krzyża, symbolu Wniebowstąpienia. Tak naprawdę nazywanie tych stworów „Aniołami” w ogóle jest rodzajem błądów, ponieważ wywołują one zniszczenie i zdają się mieć jedynie złe intencje. Czy wszystkie te wątki mają jakieś rzeczywiste znaczenia? Pozostała część serialu odpowiada tu i ówdzie na to pytanie

C

Czwarty Anioł



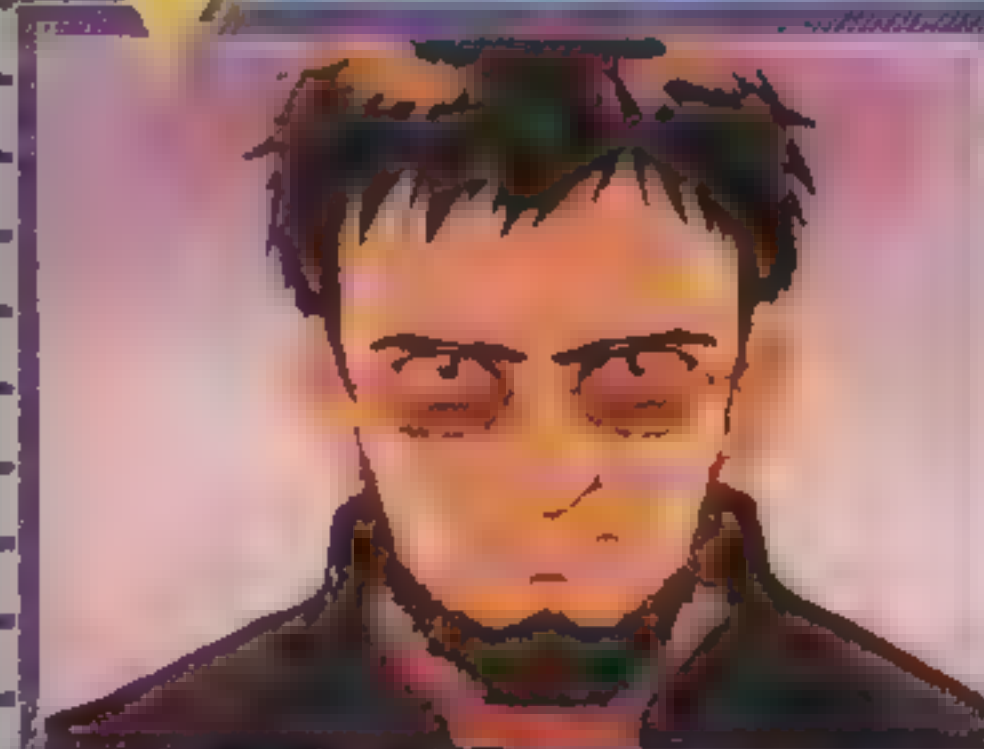
E

EVA 01



G

Gendo Ikari - dyrektor NERV i ojciec Shinji



G

GEOFRONT



A

Anioł „Trzeci” pojawia się w dwóch pierwszych epizodach



B

Budynek w którym mieści się mieszkanie Shinji i panny Misato - to tam, gdzie się pali światło.



RZECZYWISTOŚĆ EVANGELIONU

Według Gendo Ikari, dyrektora NERV i ojca Shinji, Anioły pojawiły się 15 lat temu (czyli w czasie Drugiego Uderzenia). Oznacza to, że Anioł z pierwszego epizodu jest tak naprawdę trzecim Aniołem, który odwiedza Ziemię. Zatem kim były dwa pierwsze Anioły i co się z nimi stało?

PROJEKT INSTRUMENTALIZACJI LUDZKOŚCI

(KEYSTONE OF HUMAN INSTRUMENTALITY PROJECT) składa się z pięciu uczestników i jednego obserwatora (Gendo, który jest przedstawicielem NERV) i jest całkowicie niezależny od Narodów Zjednoczonych, w której to organizacji reprezentowane są najważniejsze państwa gospodarki światowej z roku 2015. W radzie znajdują się: Anglik (kolor zielony), Francuz (kolor żółty), Rosjanin (kolor niebieski), Amerykanin (kolor czerwony) i Kiel Lorenz (Niemcy, ten z osłoną).

PEN PEN

Tutejszy pingwin, który żyje w chłodniarce Misato, ciągle nosi ze sobą przenośne urządzenie do klimatyzacji umieszczane na plecach. Można też zobaczyć damski personel NERV, który pokazuje ten model urządzenia połączony gustownie z pomarańczowym kombinezonem skokowym (jump-suit) (w epizodzie 2).

LCL

(LINK CONNECT LIQUID - PŁYN WIAZĄCY) to płyn mający za zadanie zachęcić do synchronizacji emocjonalnej z Ewą, jednocześnie chroniąc pilota przed wstrząsem fizycznym.

CZWARTY ANIOŁ

Zainspirowany jest słynnym wyglądem obcego, występującego w wielu wizjach na całym świecie. W wizjach tych ma on 3 metry wzrostu. Tutaj jego wzrost jest zwiokrotniony o sto, ale ma on do swojej dyspozycji 3 odróża i 2 dodatkowe macki laserowe.

N2 BOMB

Zwana również „Miną N2”. Taktyczna bomba nuklearna użyta przez United Nations Army i NERV w akcji przeciwko Aniołom.

NERV

Niemiecki odpowiednik „nerve”, i nazwa tajnej organizacji powiązanej z Organizacją Narodów Zjednoczonych w XXI wieku. Organizacja ta jest odpowiedzialna za wdrażanie tajemniczej technologii Evangelionów. Ich siedziba znajduje się w podziemnym mieście (Geofront) pod właśnie wybudowanym Tokyo-3 na Jeziorze Ashino w okręgu Kanagawa w Japonii.

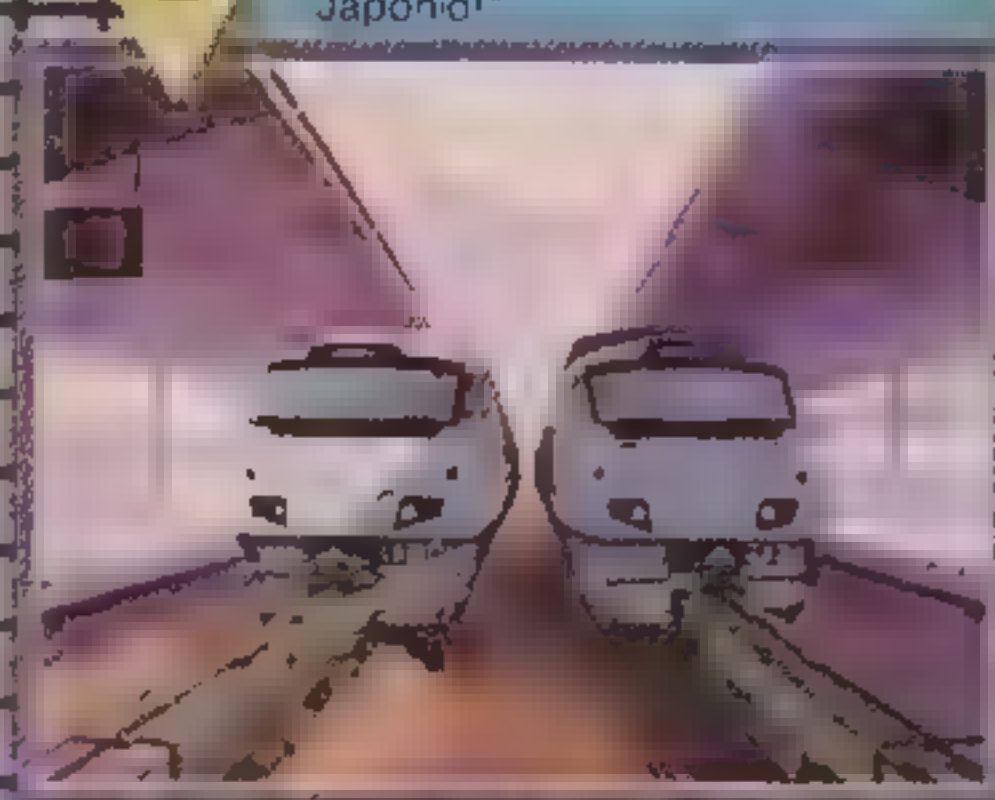
Opracował: Mr Jedi.

Neon Genesis Evangelion © Galnax/Project Eva/TV Tokyo/NAS

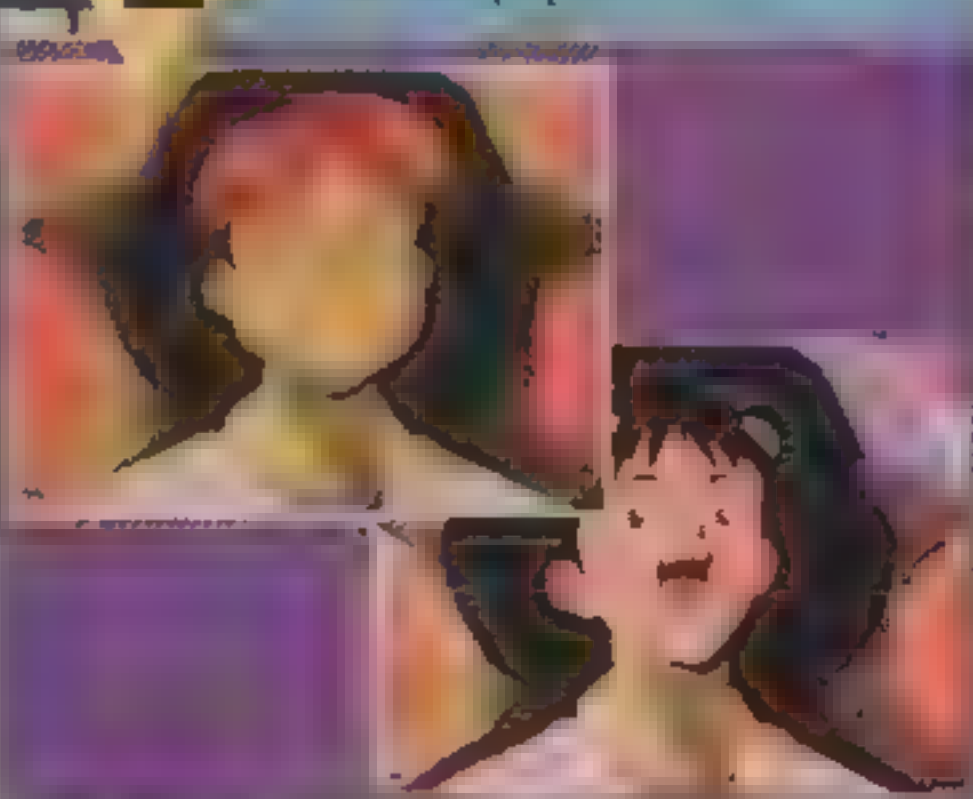
J JUMP SUIT Pen Pen



S Shinkansen - superszybki pociąg osobowy - patrz Kawai 3 - "Witaj Japonio!"



L LCL - LINK CONNECT LIQUID - PŁYN WIAZĄCY



T TOKYO-3



N No proszę, w świecie Evangeliona też się czyta mangę!



U Uroczym eszkancko panny Misato i jej, ukochane pwo

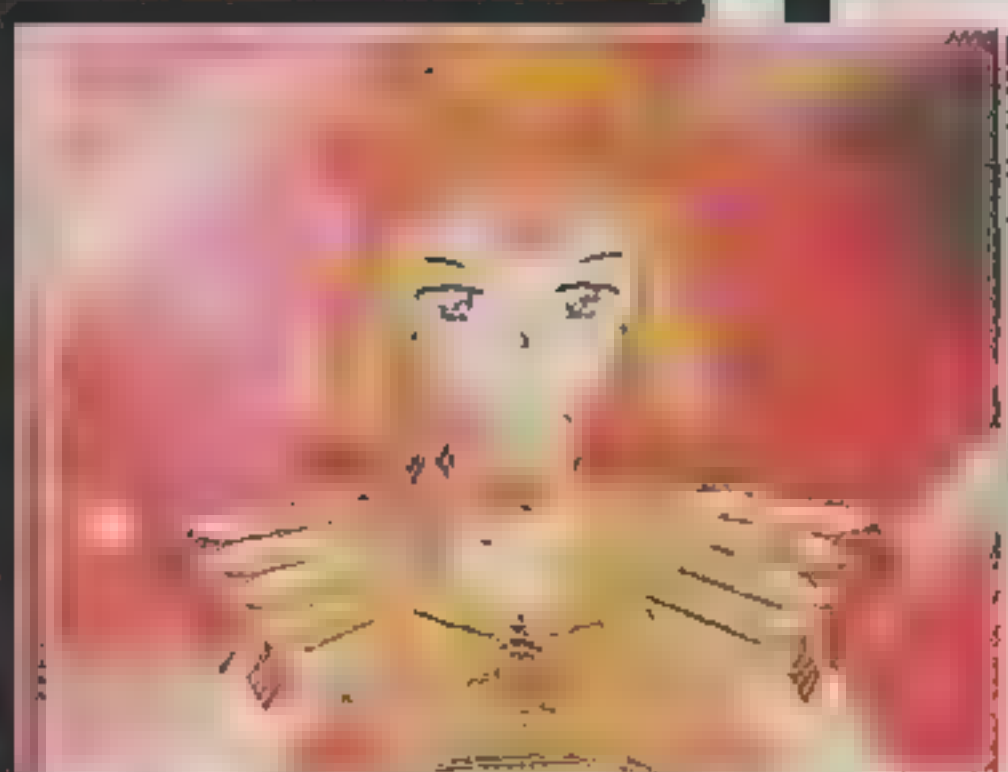
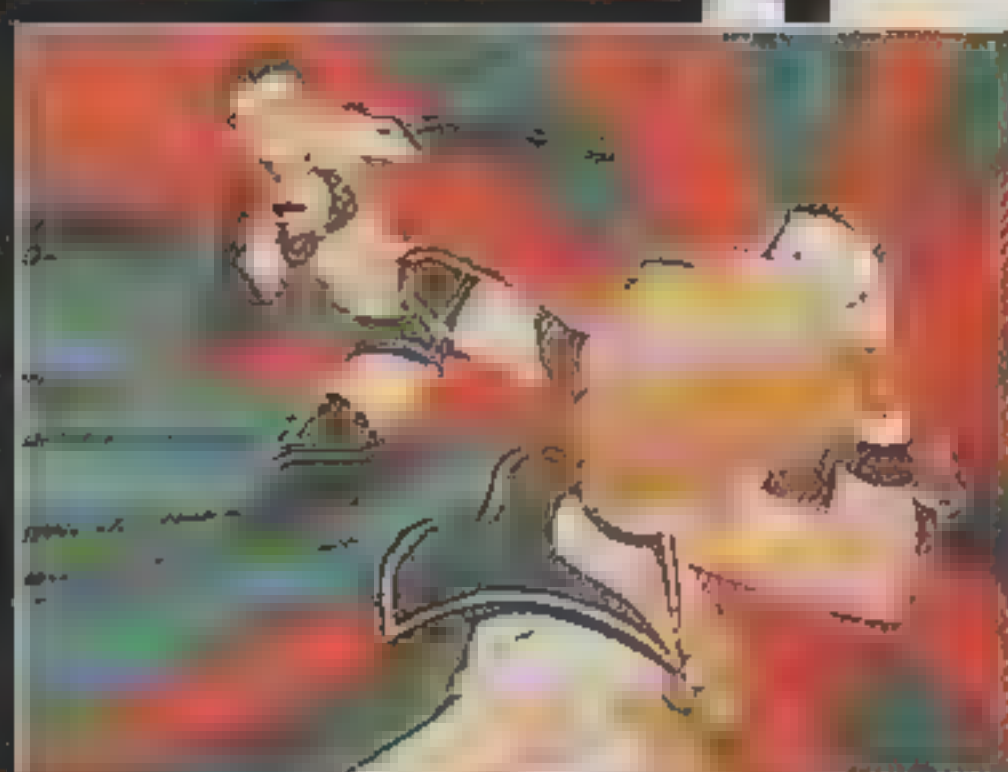
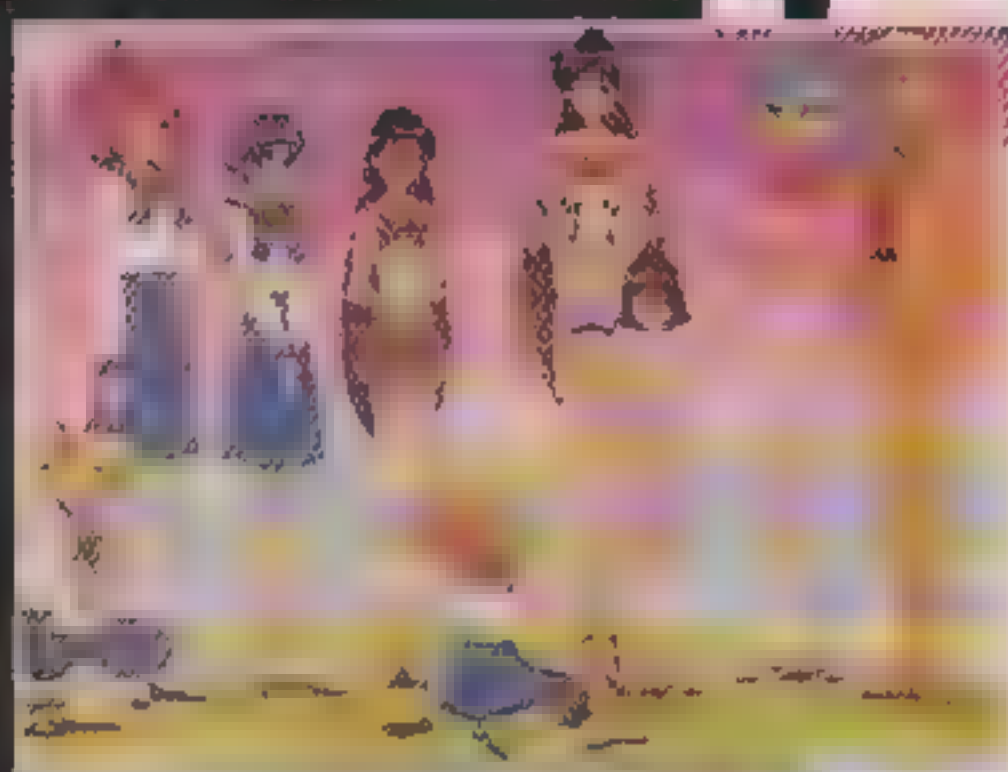
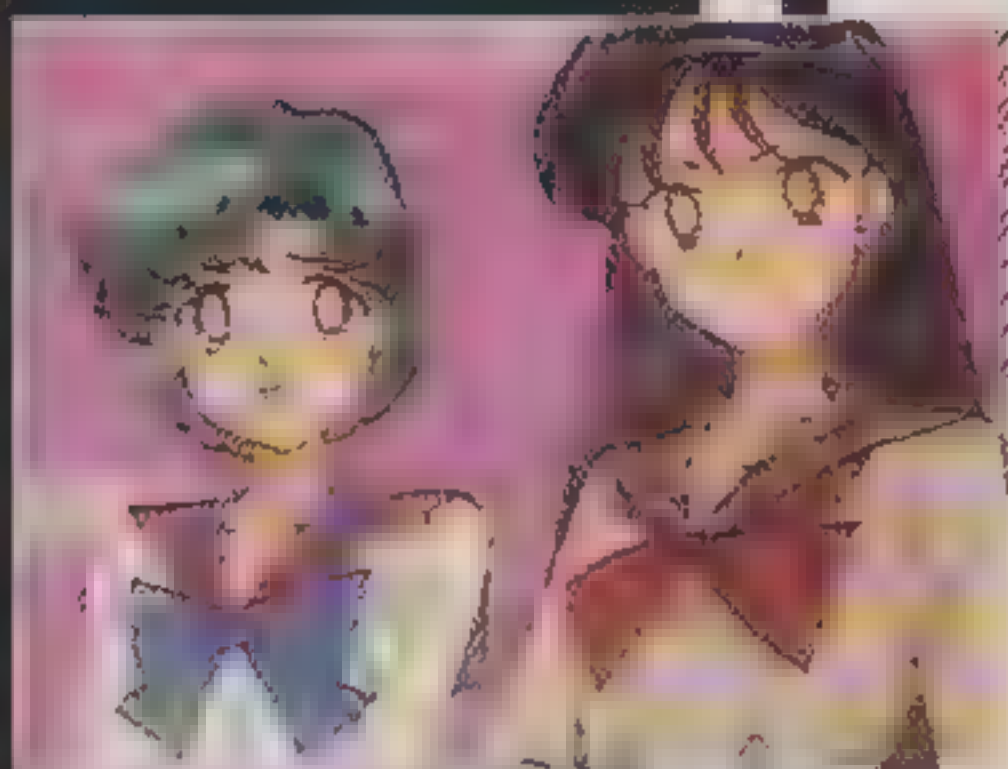


P PROJEKT INSTRUMENTALIZACJI LUDZKOŚCI



Z zegar odmierzający czas od chwili zerwania się kable zasilającego (UMB LICAL CABLE, Evangelion) - zegar pokazuje ilość czasu do skończenia się energii zapasowej jednostki





Sailor Moon Stars

- odcinek 197 - Znikające gwiazdy:

Galaxia siedzi na swoim tronie i przysłuchuje się rozmowie czarodziejek

Czarodziejka z Księżyca (CZK): Jak to, jesteście przyjaciółkami?

Czarodziejka z Neptuna (CZN): Przyjaciółkami? - śmieje się

Czarodziejka z Urana (CZU): Odbierzemy ci szybko Gwiazdne Ziarno, żebyś długo nie cierpiała w imię naszej dawnej przyjaźni

Gwiazdna Czarodziejka Waiki (GCW): Jesteście niegodziwe!

CZK: A, a jednak ufam Uranowi i Neptunowi

CZM: Dziękuję

CZN: Do widzenia

Galaxia zaczyna się śmiać. Wszystkie czarodziejki odwracają się w jej stronę

Galaxia (G): Zwiariowałaś? Wierzysz im? Nie widzisz, co zrobiły ze swoimi byłymi koleżankami? To się dzieje naprawdę. Wierzysz, że ta planeta ocalała?

CZK: Wierzę!

Galaxia wybucha śmiechem. Chwilę potem wstaje ze swojego tronu

G: Później odbierzemy im Gwiazdne Ziarno. Jaka naiwna, rozbawiła mnie do łez!

Galaxia odchodzi od swego tronu

CZK: Uranie! Neptunie

Nagie Czarodziejka z Urana rozpoczyna atak na swoje byłe koleżanki

CZU: Trzęsienie...

Gwiazdna Czarodziejka Waiki w oka mgnienia staje przed Czarodziejką z Księżyca

GCW: Gwiazdny Atak...!

CZU: ...Ziem!

GCW: Gwiazdny Atak Laserowy!

Zaklęcia rzucone przez czarodziejki stykają się w połowie drogi. Niestety, zaklęcie rzucone przez Czarodziejkę z Urana ma silniejszą moc. Teraz zmierza ono w stronę Czarodziejki z Księżyca. Gwiazdnych Czarodziejek. Kiedy zaklęcie w końcu dochodzi do czarodziejek i eksploduje, pojawiają się błyski światła - najpierw żółtego, później białego

Czarodziejka z Księżyca powoli otwiera oczy. Znajduje się w innym miejscu. Galaxia gdzieś zniknęła, świeci słońce, jest cicho. - Bunny! - ktoś wypowiada jej imię. - Czarodziejka z Księżyca szerzej otwiera oczy, podnosi głowę i spogląda przed siebie. Na rękach trzyma Chibi Chibi. Jest bardzo zdziwiona. Przed nią stoją jej wszystkie przyjaciółki - czarodziejki.

CZK: Haruka i Michiru

CZU: Już po wszystkim

CZN: To był podstęp

Czarodziejka z Putona (CZP): Tak. Chciałyśmy zniszczyć Galaxię

CZK: Podstęp

Chibi Chibi odzywa się po swojemu

Czarodziejka z Merkurego (CZM): Przykro mi, że ci nie powiedziałam

Czarodziejka z Marsa (CZMA): Gdybyś w edziała, nie udałooby się

Bunny nadal jest zdziwiona

Czarodziejka z Jowisza (CZJ): Nie chciałyśmy cię

złowić

Czarodziejka z Wenus (CZW): Po prostu trochę cię odsunęliśmy

CZJ: To to samo

CZW: Masz rację - śmieje się

CZJ: To prawda - obie dziewczyny śmieją się teraz razem

CZK: Przykro mi, że w was zwątpiłam. Byłam nie-mądra - Po tej wypowiedzi spuszcza głowę

- Bunny! - Bunny słyszy znajomy głos. To głos Mamoru. - Bunny! - znowu ktoś wypowiada jej imię, ale tym razem to głos dziewczynki. Bunny odwraca się. Przed nią stoją Mamoru i Chibi Usa

Chibi Usa (CU): Przybyłam z XXX stulecia. bo martwiłam się o ciebie

Mamoru (M): Tęsknisz za mną? Czujesz się samotna?

CZK: Chibi Usa Mamoru!

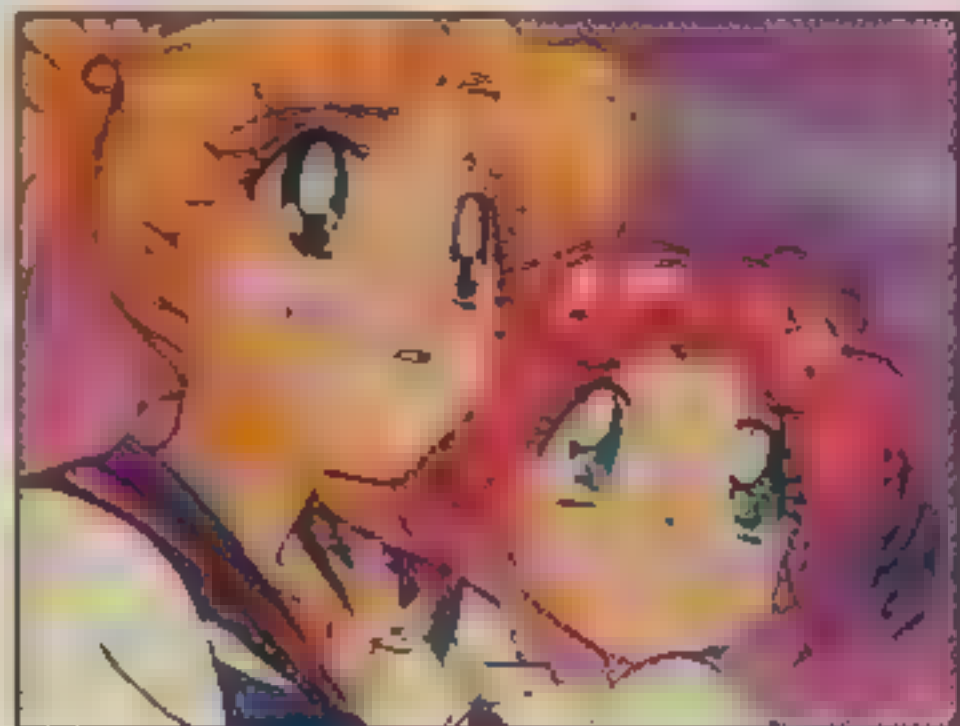
Bunny ma łzy w oczach. Mamoru kładzie rękę przy Bunny i Chibi-Chibi

M: Waika skończona. Już po wszystkim. Byłaś bardzo dzielna - Mamoru głaszcze Bunny po głowie, a ta zaczyna płakać

CU: Jak zwykle beczysz

CZK: Nic nie poradzę, myślałam, że mnie opuścisz. Tak się bałam. Jak dobrze, że jesteś, Mamoru

Nagie Bunny podnosi głowę i spostrzega, że oprócz niej i Chibi-Chibi nikogo tu nie ma



CZK: Gdzie? Gdzie jesteś? - Jsagi zaczyna płakać, okazuje się, że nadszedł jest w stacji telewizyjnej, Jingo. Wstaje i spostrzega stojącą w mroku Czarodziejkę z Urana. - Uranie! - krzyczy i szybko do niej podbiega

CZK: Powiedz mi prawdę, proszę. To był podstęp, prawda? Chciałyście mnie nabrać? Powiedz. - Nagie czarodziejka z Urana wymierza policzek Bunny. Ta upada

CZU: Taka jest prawda

W tej samej chwili z mroku wylania się Gwiazdna Czarodziejka Waiki, podbiega do Czarodziejki z Urana i atakuje ją. Czarodziejka z Urana o mało nie upada. Pojawiają się wszystkie Gwiazdne Czarodziejki

CZJ: Już nie śpisz?

Gwiazdna Czarodziejka Ocaenia (GZO): Nie bądź bezczelna!

Gwiazdna Czarodziejka Swobody (GCS): Zawdzięczasz mi to, Galaxia

GCW: Dajcie spokój, to nie ma sensu



Teraz również z mroku wychodzi czarodziejka z Neptuna

CZN. Nie będziemy rozmawiać z kimś, kto próbował walczyć z Galaxią. Nigdy nie uda im się pokonać ani nas, ani Galaxii.

CZU. Straszne z nich nieudaczniki!

GCW. Co powiedziałaś?!

CZU. Nie umiałyście obronić Księżniczki! Prowołuje Uran.

GCW. Nie pozwalam ci! - wykrzykuje i biegnie zaatakować Czarodziejkę z Urana. Jej ciosy są zadawane pod wpływem wielkich emocji. Czarodziejka z Urana nie ma większych problemów z ich uniknięciem. Gwiezdna Czarodziejka walczy w trakcie starcia przypomina sobie moment, w którym ich Księżniczka została odebrana. Gwiezdne Ziarno. Chwila nieuwagi wystarczy, aby pięść Gwiezdnej Czarodziejki trafiła w środek brzucha Urana. Czarodziejka z Urana kontratakuje - chwilę później Gwiezdna Czarodziejka upada kilka metrów dalej na ziemię.

CZK. Gwiazdo Walki!

Czarodziejki z Urana i Neptuna przez chwilę patrzą na siebie. Gwiezdna Czarodziejka Walki opiera się na łokciu, a nie ma na tyłach siły, żeby wstać.

CZK. Co ty sobie wyobrażasz?

CZU. Same to załatwimy.

CZN. Racja.

Czarodziejka z Urana i Neptuna ponownie atakują. W tym czasie Gwiezdna Czarodziejka Walki wstaje z ziemi i staje przed Usagi. Chwilę później, pada zaklęcie: Trzęsienie Ziemi! - które jest tak potężne, że burzy budynki i wyrzuca czarodziejki na dach. Czarodziejka z Księżycą wraz z małą Chibi-Chibi upada na Gwiezdną Czarodziejkę Walki. Chwilę potem pojawiają się Czarodziejka z Urana i Neptuna. Usagi spogląda na leżącą Gwiezdną Czarodziejkę Walki.

CZK. Gwiazdo Walki!

GCW. Nic ci nie jest?

CZK. Nie.

Czarodziejki z Urana i Neptuna stoją i patrzą na podnoszących się przeciwników. Rozlega się śmiech Galaxii i po chwili pojawia się ona sama.

Galaxia. Może wreszcie przestaniesz się łudzić, że uratujesz tę planetę?

CZK. To nie są złudzenia. Mogę to zrobić!

Galaxia. Głupstasie. Rozejrzyj się po mieście! Czarodziejka z Księżycą podbiega prawie do krawędzi budynku i spogląda na miasto. Widok jest przerażający: zburzone budynki, ciemność, wałęsające błyskawice, które wzbudzają grozę Usagi i Gwiezdnej Czarodziejki są przerażone.



Sailor Moon © Naoko Tsukushi Kodansha Toei Animation

Galaxia. Spójrz jaka piękna sceneria - nagle jedna z błyskawic trafia w ocalały budynek. Galaxia zaczyna się śmiać. Czarodziejka z Księżycą nadą trzyma na rękach Chibi-Chibi. Miasto wygląda strasznie. Czarodziejka z Urana upada na kolana.

CZK. Potworne!

Galaxia. Wkrótce będę kontrolowała całą galaktykę. Nie pokonacie mnie. Nigdy!

Gwiezdne Czarodziejki podchodzą do Usagi, żeby ją osłaniać w razie ataku.

Galaxia. Jestem niezwycięzona! Co za niespodzianka, znowu wy? Nie odechciało się wam wojny? - słowa skierowane są do Gwiezdných wojowniczek. Czarodziejka z Urana i Neptuna natomiast stoją z boku. Podchodzą krok do przodu. Ich wyraz twarzy jest dziwnie smutny. Obie wydają się być zamyślane i nieobecne. W następnej chwili, coś zaczyna się z nimi dziać - obie spoglądają na swoje bransolety, unoszą ręce i przygotowują się do ataku.

Galaxia. Wasz koniec jest bliski! - mówi w stronę Usagi i Gwiezdných Czarodziejek. Odbierzcie im Gwiezdne Ziarno! - to ostatnie tyocy są Neptuna i Urana. W tym jednak momencie Uran i Neptuna atakują nie ku zdziwieniu Galaxii, nie Usagi i jej towarzyszek, lecz samą Galaxię! - atak jest udany. Galaxia zostaje trafiona i podejmuje, wydawać by się mogło, przegraną walkę z palącą ją energią wystrzeżoną przez Urana i Neptuna. Wszyscy czekają oniemiał na chwilę, aż z Galaxii „wyskoczy” Gwiezdne Ziarno, lecz nagle... atak się kończy, a Galaxia nadal stoi bez ruchu. Wszyscy są zdziwieni. Galaxia podnosi głowę i uśmiecha się.

CZN. Gwiezdne Ziarno się nie pokazało!

CZU. Co teraz?

Galaxia. Nie do wiary, nie mogę nad nimi zapanować pomimo moich bransoletek.

CZN. Uranie!

Galaxia. Po raz pierwszy spotykam takie wojowniczeki - dodaje w myślach.

CZU. Ona nie ma Gwiezdnego Ziarna!

Czarodziejka z Neptuna upada zrezygnowana na kolana.

Galaxia. Odebrałyście Gwiezdne Ziarno swoim towarzyszkom. Zdradziłyście przyjaciół. Udawałyście moje wierność, tylko po to, żeby uspić moją czujność. Dałam się oszukać - Galaxia zaczyna się śmiać, po chwili kontynuuje. - Nieważne, dzięki wam dobrze się bawiłam - i ponownie się śmieje.

CZK. Uranie! Neptunie!

Czarodziejka z Urana zaciska pięści ze złości.

CZN. Już po wszystkim - mówi, nadal siedząc na ziemi ze spuszczoną głową.

CZU. Nie mam skrzydeł, na których można się wzbąć w przestworza. Mam tylko ręce splamione krwią.

CZN. Wem!

Galaxia. Hy! Wszystko na próżno! - mówiąc to podnosi rękę i zabiera czarodziejkom bransolety.

CZU. Było nam dobrze razem.

CZN. Pójdę z tobą nawet do piekła.

CZU. szkoda, że tak się stało.

CZN. Niczego nie żałuję.

CZK. Dlaczego?

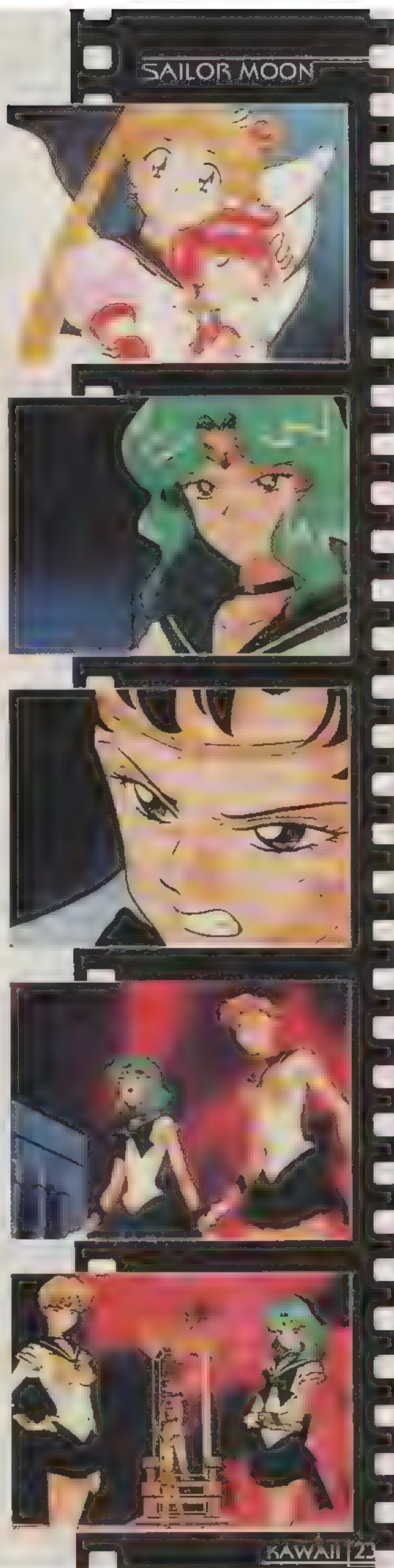
Czarodziejka z Urana powoli osuwa się na ziemię po czym mówi: Takie było nasze przeznaczenie. - Czarodziejka z Urana dodaje: Los wojowniczek jest zapisany w gwiazdach.

CZK. Nie! Tak mi przykro. Dlaczego nic nie powiedziałyście? Nie dałyście znaku? Miałam, że naprawdę jesteście wrogami. Zważyłam, że tak mi wstyd. Wybaczcie mi. Haruka! Michiru! - krzyczy szlochając Usagi.

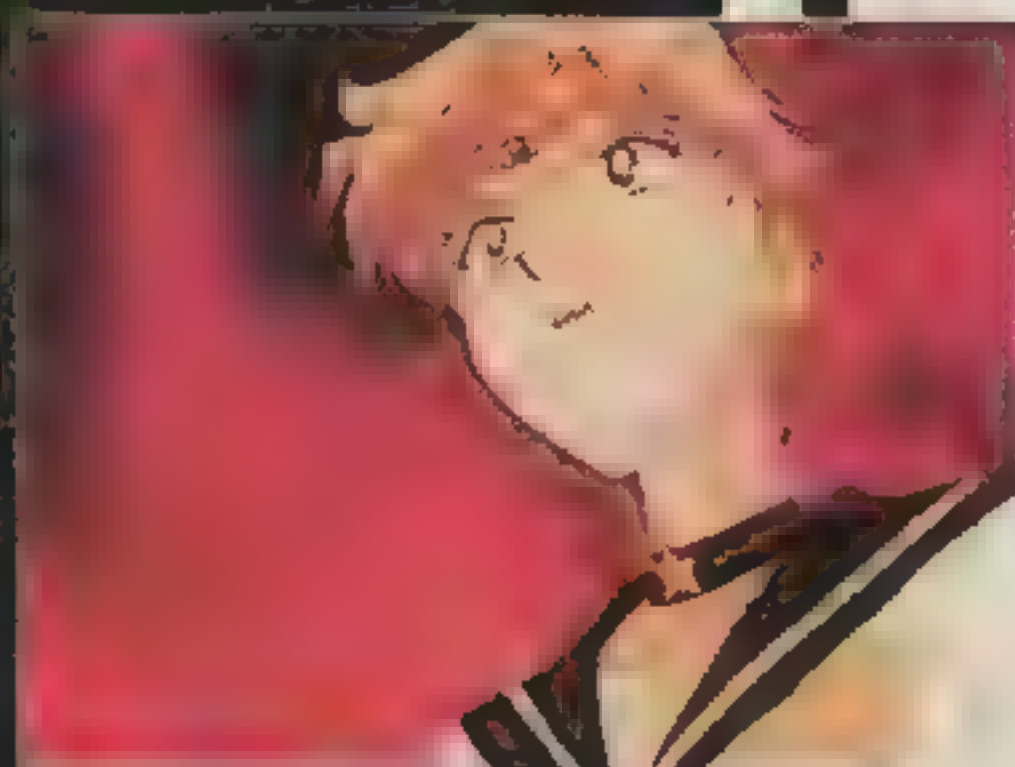
Czarodziejka z Neptuna i Urana padają na ziemię. Zaczynają znikać, biedną. Słychać płacz Bunny.

GCW. Co się stanie, kiedy was zabraknie? Kto będzie bronił Czarodziejki z Księżycą?

CZU. Gwiazdo Walki, Czarodziejka jest dla ciebie ważniejsza, niż los wszechświata, prawda? Przyszłość się nie liczy, musisz przejąć nasze obowiązki.



KAWAII 23



GCW: Uranie!
CZU: Nasza księżniczka to jeszcze dziecko
CZN: To prawda
CZK: Dlaczego?! - Bunny zanosi się płaczem

Czarodziejki są już ledwo widoczne

CZU: Boisz się?
CZN: Haruka!
CZU: Co?
CZN: Chcę cię dotknąć

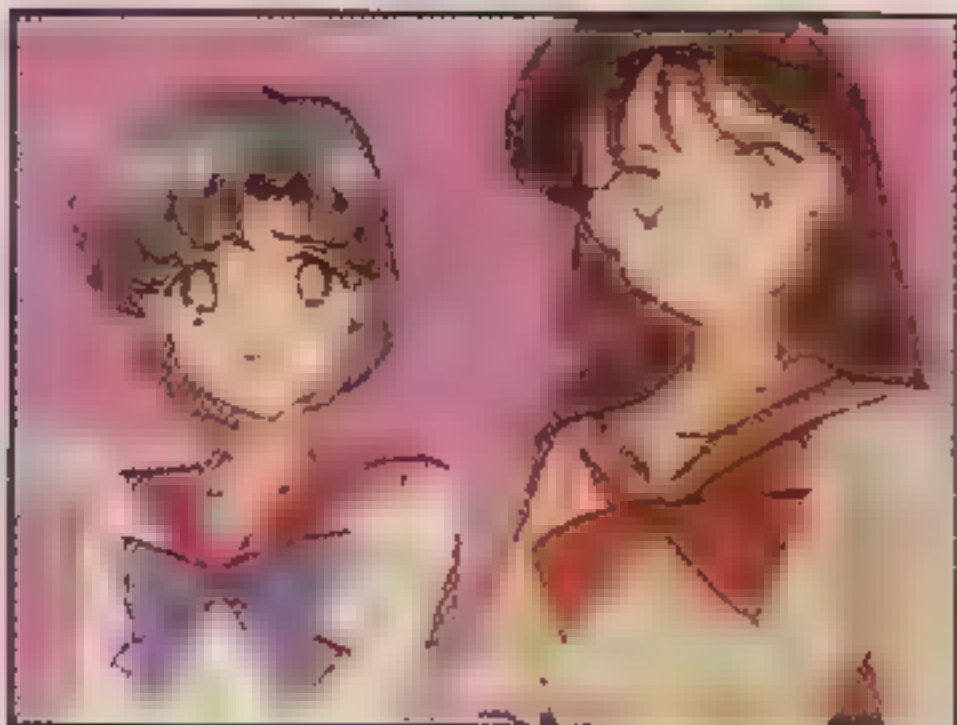
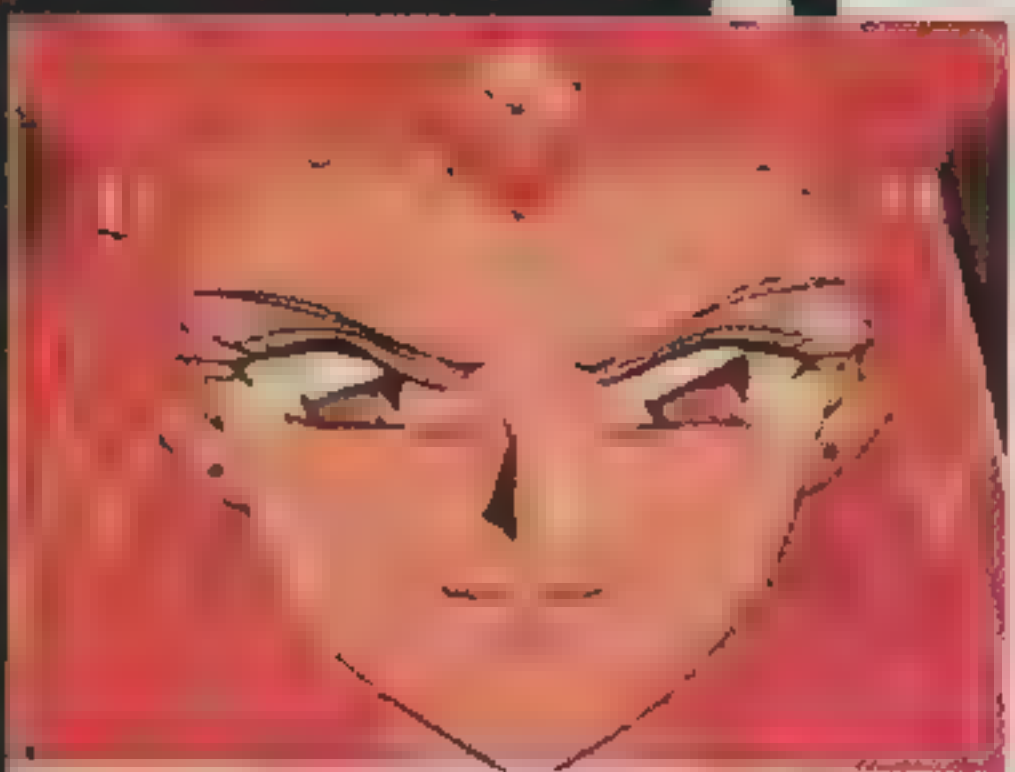
Czarodziejki z wielkim trudem przesuwają ku sobie ręce. W końcu ich dłonie spotykają się

CZN: Widzę światło
CZU: Czuję ciepło
CZN: Haruka

Ich dłonie zaciskają się mocniej. W końcu obie wojowniczkę znika

CZK: Michiru, nie odchodźcie! - Bunny ponownie zaczyna płakać. - Wszystkie moje przyjaciółki odeszły. Nie umiałam im pomóc! Bunny spuszcza głowę i nadal płacze
Galaxia: Ty jedna posiadasz Gwiazdne Ziarno! Przez ciebie miałam mnóstwo kłopotów. Dalaś mi się we znaki. Z przyjemnością odbiorę ci Gwiazdne Ziarno! - Galaxia podnosi rękę, żeby zaatakować Czarodziejkę z Księżycą, a nie Gwiazdne Czarodziejki reagują szybko.
GCW: Gwiazdny Atak Laserowy! - zaklęcie dociera do celu, ale Galaxia w ostatniej chwili odbija go od siebie używając swojej mocy
GCW: Odsuń się

Galaxia ponawia atak. Wyciąga rękę ku górze, zaciska pięść i wyciąga palec wskazujący. Na nie-



bie pojawia się wir, a potem wałą błyskawice. Wszystkie kierują się w stronę czarodziejek. Gwiazdne Czarodziejki - Ocalenia i Swobody przez cały czas oślaniają Czarodziejkę z Księżycą i Chibi-Chibi. W pewnym momencie błyskawice powodują wybuch, siła rażenia przewraca wszystkie czarodziejki, które następnie wpadają we wnętrza w dachu i dzięki temu znikają z pola widzenia. Atak Galaxii kończy się równie niespodziewanie, jak się zaczął.

Galaxia: Masz ucieknąć przede mną na znak posłuszeństwa. Dam ci trochę czasu. Jeśli jesteś prawdziwą księżniczką, wyjdiesz sama, zanim doprowadzą cię siły.

Czarodziejka z Księżycą kłęczy na ziemi, na rękach trzyma Chibi-Chibi. Z jednej strony stoi Gwiazdna Czarodziejka Waki i Ocalenia, a z drugiej kłęczy Gwiazdna Czarodziejka Swobody.

CZK: Może jeśli posłucham Galaxii, spotkam się ze wszystkimi dziewczętami!

GCW: Czarodziejko! Czy wiesz dlaczego Uran i Neptun wybrały taki podły sposób walki?

CZK: Nie wiem

GCW: Ja też nie mogłam zrozumieć, dlaczego najpierw zdradziły przyjaciół, a potem pośwęciły swoje życie. W końcu jednak zrozumiałam. To sposób walki Galaxii, chciały ją pokonać jej własną bronią. Wierzyły ci. Ufały, że i ty im zaufasz.

GCS: A potem

GCS: ...Zrozumiesz motywy ich postępowania. GCW: Zaufanie to podstawa. Jesteś niezwykłą osobą. Nigdy bym nie przypuszczała, że będziemy walczyć razem ramie w ramie, a jednak tak



właśnie się stało. Nie wiem, jak do tego doszło, powiem ci jedno, wierzę ci i mam do ciebie pełne zaufanie.

CZK: Wszyscy zniknęli, odeszli. Dlaczego? Dlaczego tak się stało? - Bunny płacze i przytula się do małej Chibi-Chibi.

GCW: Nikt nie odeszedł!

GCS: Naprawdę odejdziemy dopiero wtedy, kiedy ty się poddasz.

GCO: Wierzymy, że taka chwila nigdy nie nadejdzie.

GCW: Wszyscy patrzą na ciebie. Chyba nie ułęknieś się Galaxii?

CZK: Nie

GCW: Zawsze ci ufam. Wiedziałam, że nas nie zawiedziesz.

GCS: Ja też ci ufam.

GCO: Ja czuję to samo.

Czarodziejka z księżycą podnosi się z ziemi.

CZK: Gwiazdne Czarodziejki, jesteśmy przyjaciółmi?

GCW: Oczywiście.

GCO: Jasne.

Gwiazdna Czarodziejka Swobody podnosi się z ziemi na znak zgody.

CZK: Jak dobrze.

Galaxia w tym samym czasie ponownie rozpoczęła atak, a tym razem po to, żeby znaleźć czarodziejki. Dach rozsypuje się w różnych miejscach na kawałki. Rozlega się głos Galaxii:

Galaxia: Rozczarowałaś mnie. Nie przyjdiesz, bo się boisz, a ja i tak cię schwytam!

Nagle rozlega się odgłos kroków. Za chwilę pojawia się Czarodziejka z Księżycą, a za nią Gwiazdne Czarodziejki. Chibi-Chibi pozostała w ukryciu, teraz wystawiła głowę zza ściany i patrzy na rozgrywającą się scenę.

Galaxia: Poddać się!

CZK: Nigdy.

GCW: Wierzymy w Czarodziejkę z Księżycą. To ona jest promykiem nadziei, o którym mówiła Księżniczka.

GCS: Promykiem, którym

GCO: ...Zostawili legendarne wojowniczkę z czasów, kiedy toczyła się wojna między jasnością, a ciemnością. Najdzielniejsze wojowniczki, mądre, szlachetne i sprawiedliwe znów zaprowadzą pokój.

Galaxia: Rzeczywiście była taka legenda, zupełnie o niej zapomniałam. Powiem wam coś, to ja jestem jedyną Legendarną Wojowniczką! Niezwykłą! Ja jestem Legendarną Wojowniczką, najsilniejszą w całym wszechświecie! - ostatnie słowa Galaxii wywołują u czarodziejek strach.

Galaxia podnosi rękę do góry, z nieba cągną ku niej pioruny. Nagle na jej ręce pojawia się miecz.

Galaxia: Ja, Wojowniczka Galaxia! - Galaxia wybuchła śmiechem. Czarodziejki stoją wpatrzona w Galaxię, są przerażone. Chibi-Chibi również zdaje się być bardzo przestraszona.

Koniec odcinka 198, streszczenie kolejnego za miesiąc

Mangosia

Sailor Moon - Sailor Stars

Produkcja: Naoko Takeuchi/Toei/Bandai/Toho/Kodansha

Dystrybucja: Toei Animation Co.Ltd./Polska

Reżyseria: Junichi Sato

Muzyka: Takanori Arisawa, Tetsuya Komuro, Kazuo Sato

KISS ME!

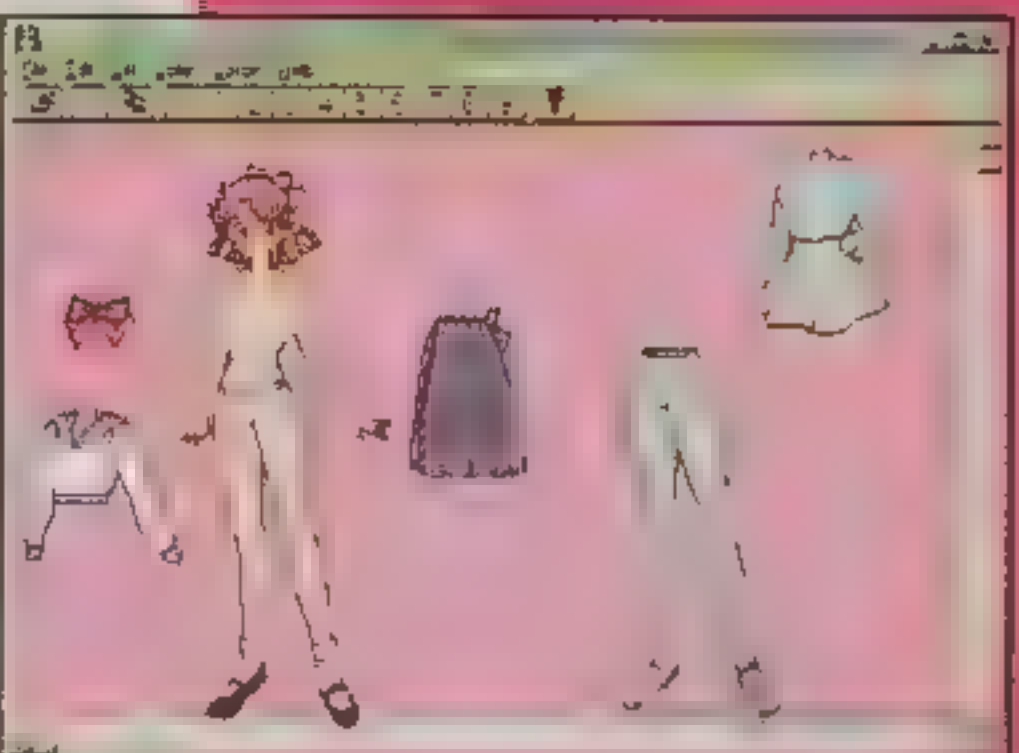
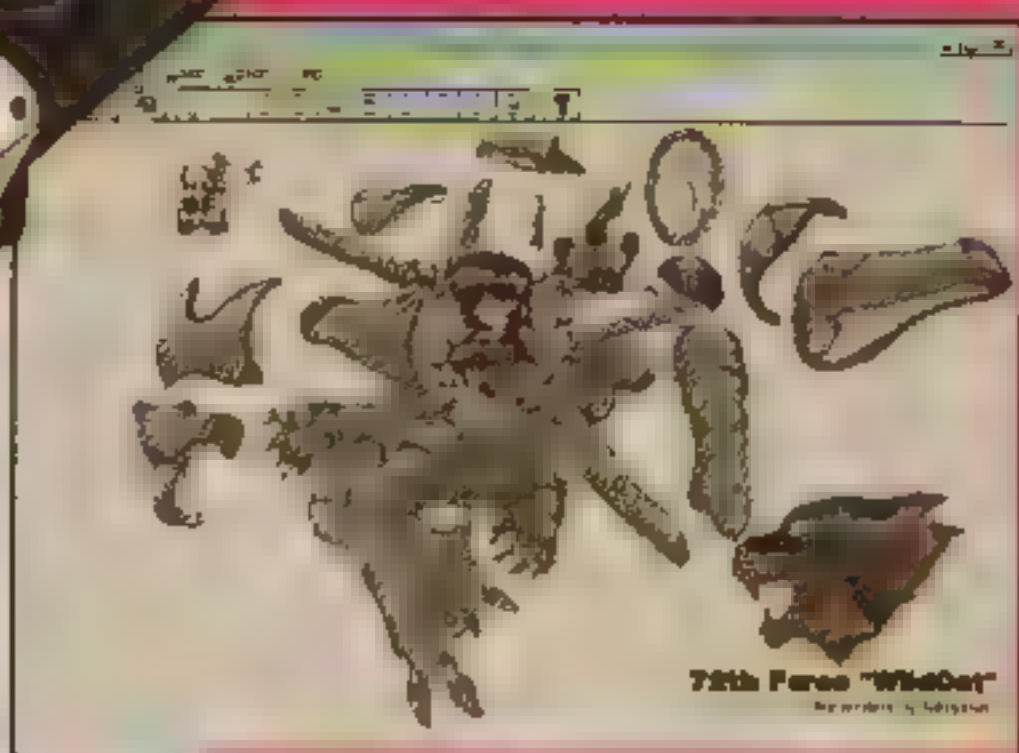
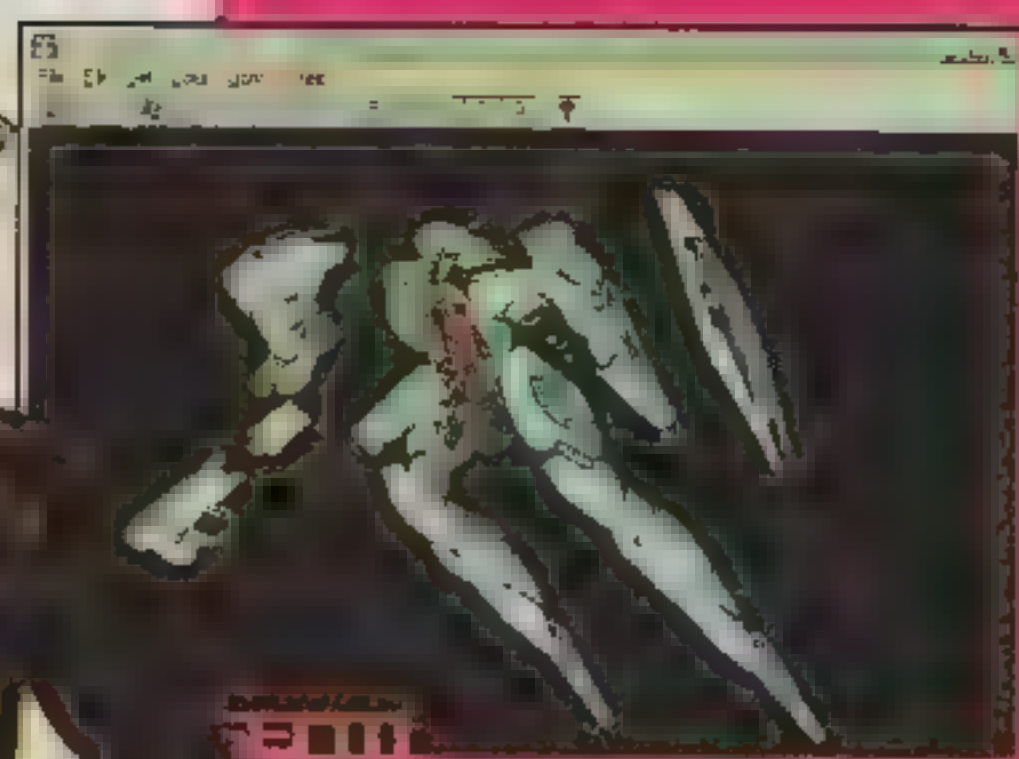
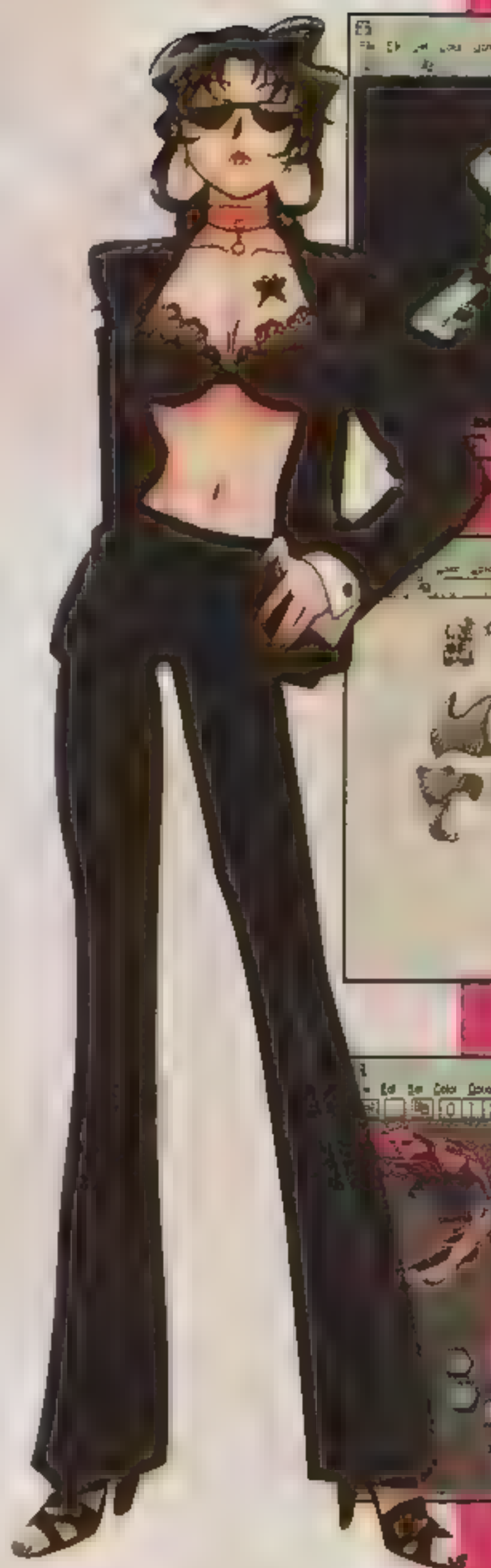
Jeśli jesteście fanami mangi, posiadacie w domu komputer i nie słyszeliście o KISSie to albo jesteście "politycznie poprawni", albo ściemniacie nie gorzej, niż tajny agent 007, (którego wszyscy znają gdziekolwiek by się nie pojawił) Wszystkim niewtajemniczonym postaram się wyjaśnić w kilku słowach o co w tym chodzi. Choć z drugiej strony nie wiem, czy to jest w ogóle możliwe, gdyż prostota pomysłu, na jakiej oparty jest ten program z niesamowitą wprost ilością fanów, jakiej zdążył się on do dnia dzisiejszego dorobić, zadziwiła nawet mnie - kogoś, kto ma do czynienia z tym fenomenem od wielu już lat. Ale zaczniemy od początku (tak jest najwygodniej). Czy pamiętacie, jak swego czasu w Polsce panowała moda na ubieranie (i rozbieranie, che che) kartonowych lalek? Do każdej z nich dołączono były ubranka - oczywiście również kartonowe. KISS jest właśnie czymś takim, tyle że pochodzącym z Japonii - to raz, wersją elektroniczną, a nie kartonową - to dwa i (uwaga, to bardzo ważne dla mangamaniaków!), przebierać można mangowe postacie, znane ze stron mang i ekranów telewizorów! - to trzy. Każda z postaci ma cały zestaw najróżniejszych ubrań, począwszy od bucików, czapeczek i rękawiczek, poprzez bluzeczki, sukienki, spodnie, płaszcze, torebki, a na bieżnie osobistej skończywszy! Uff! Istne szaleństwo. Tak, tak, dobrze kojarzycie - postacie można rozbierać, che che. Nie zawsze jednak jest to takie proste - czasami trzeba znać specjalne triki, żeby na przykład osiągnąć kawaii panienkę, hmmm... słanieczek. Ale, żeby nie było niedomówień - przystojnych chłopaków też można... przebierać. Rodzina KISSów wciąż się rozrasta. Nikt nawet nie śmieszacować, ile postaci dostępnych jest w tym systemie, gdyż po prostu są ich tak wielkie ilości, że nie sposób tego objąć. Nie muszę chyba dodawać, że wciąż ich przybywa i to w poronującym tempie. Wśród KISSowych modelek i modeli, można spotkać wszystkich bohaterów anime, jakie kiedykolwiek powstały! Również tych znanych u nas. Podejrzewam, że gdybyśmy chcieli zebrać KISSowe postacie z jednego tylko anime (np. Sailor Moon), nie starczyłoby miejsca na kompaktce, a muszę Wam powiedzieć, że na takim kompaktce może się ich zmieścić naprawdę dużo - nawet kilkanaście tysięcy takich postaci! Jak już wspomniałem, KISS stale ewoluuje (jeśli można to tak nazwać), dzięki czemu po-

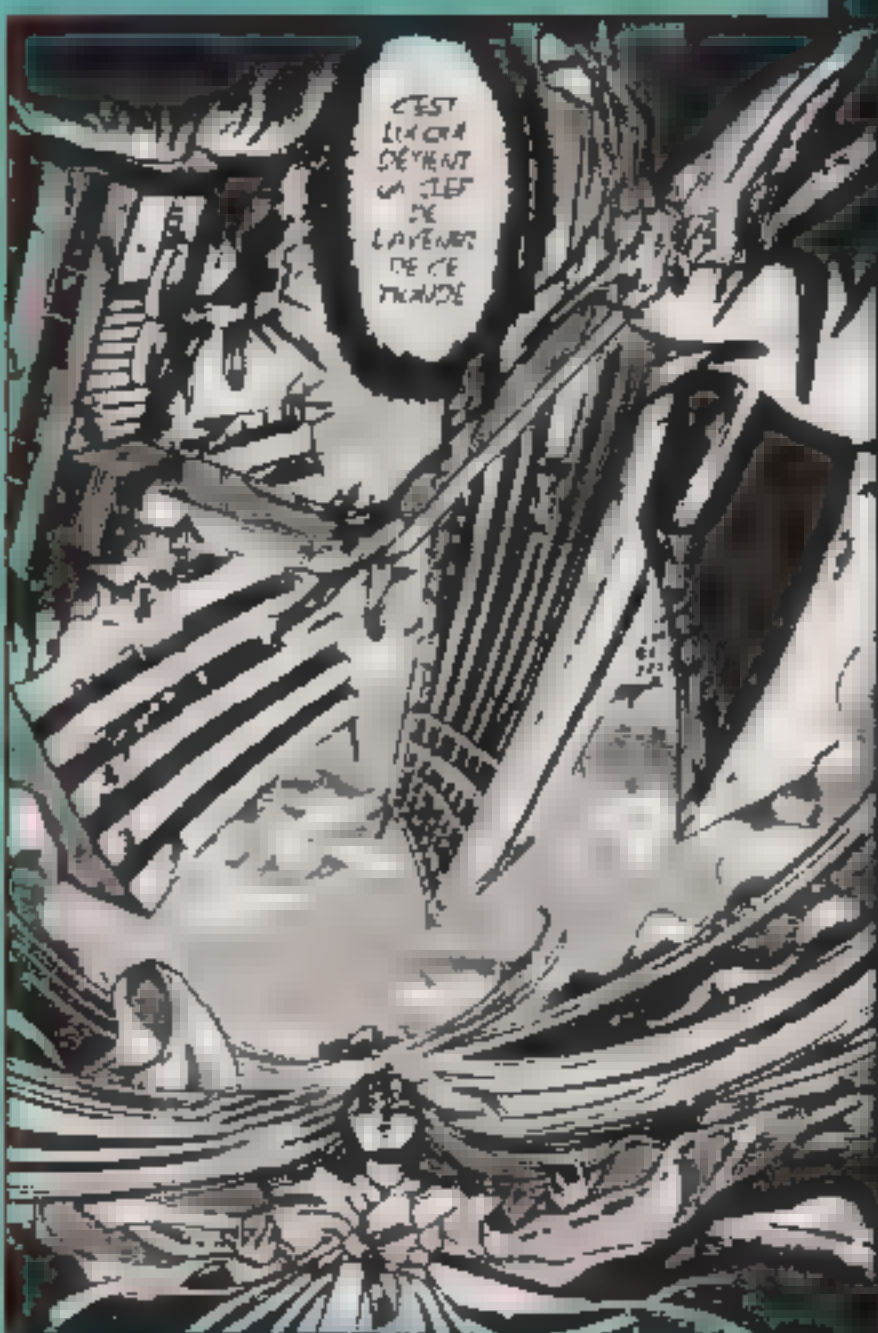
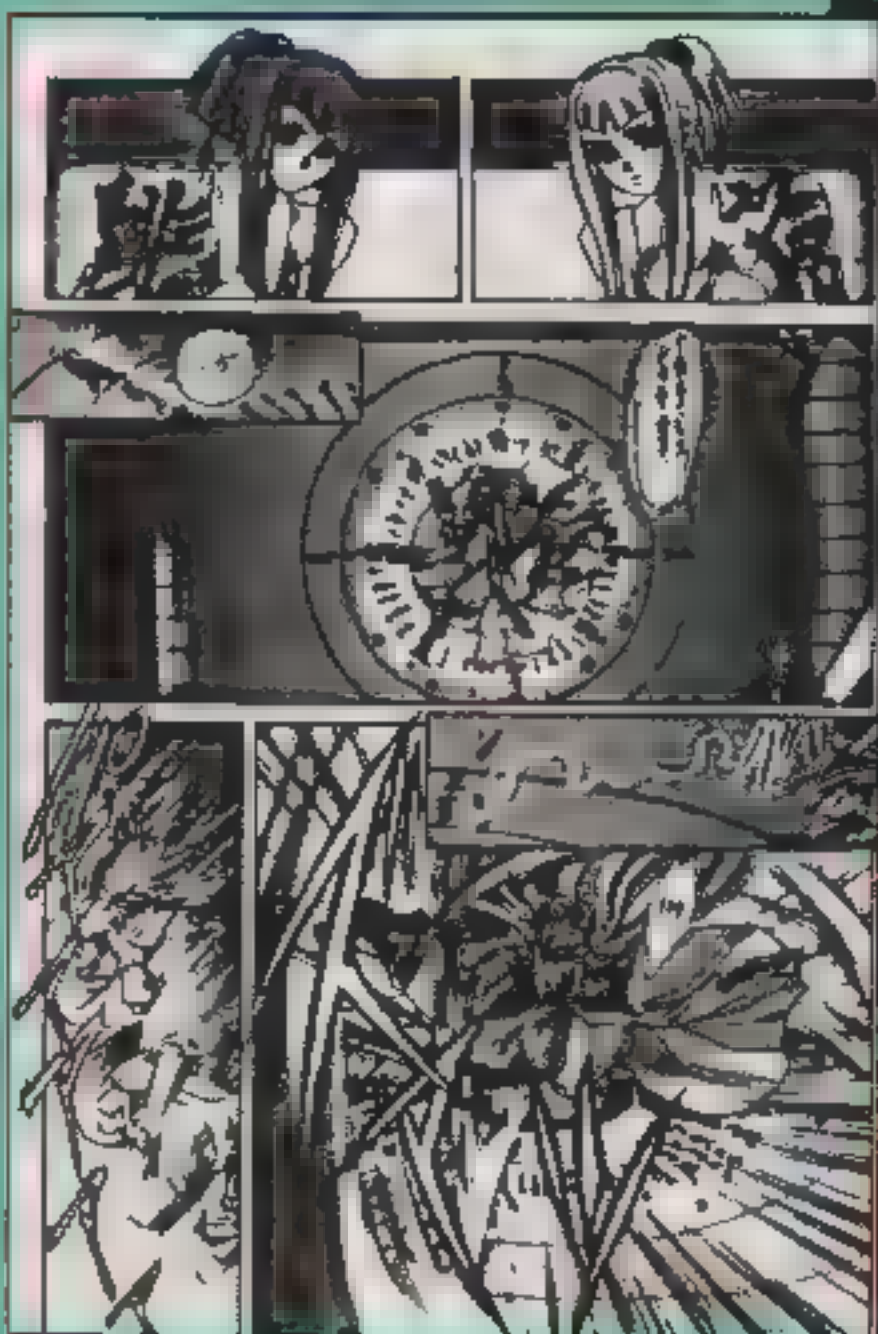
wiają się wciąż nowe wersje tego programu. Ich twórcy starają się urozmaicić zabawę (choć nie wiem po co, gdyż KISS cieszy się niezmienną popularnością od wielu już lat). W najnowszych wydaniach postaciom towarzyszą animacje, teksty muzyki, najróżniejsze dźwięki - często oryginalne głosy seiyuu itp. Wiele osób kolekcjonuje postacie, wymienia się z innymi fanami KISSa, a nawet sama je tworzy! - stąd często różny poziom ich wykonania i podejścia do tematu. Tworzenie przez fanów dotyczy zarówno postaci, jak i programów do ich odczytywania, gdyż dodać tutaj należy, iż każda z postaci z całą swoją garderobą, mieści się w jednym (często spakowanym - dobre wersje KISSa potrafią je odczytywać bez potrzeby "ręcznego" rozpakowywania) pliku, a zatem posiadając program do odczytywania KISSowych postaci, możemy obsługiwać ich praktycznie dowolną ilość, ograniczeni jesteśmy tylko miejscem na dysku. Dlatego w tym wypadku dobrym pomysłem jest magazynowanie postaci na płytkach. Ale, to jeszcze nie koniec - miłośnicy wielkich robotów również znajdą tutaj coś dla siebie, gdyż pojawiły się mecha kissy, to znaczy, że mamy okazję dobrać się nie tylko do postaci, ale także do wielkich (i małych?) robotów, pojazdów, statków, samolotów - absolutnie wszystkiego! W niektórych wersjach KISSa znajdują się dodatki w postaci gier logicznych, puzzli (z mangowymi postaciami oczywiście również!), istnieją nawet KISSy do tworzenia postaci - wtedy użytkownik ma do dyspozycji dziesiątki opcji nosów, włosów, uszu... i składa własne postacie! Yo! Jest tego jeszcze więcej, istnieją również KISSy nie mangowe, ze zwierzętami, z całymi scenami, mapami, owocami i warzywami (!), ciastkami, roślinami... uff, nie sposób powiedzieć o wszystkim za jednym razem. Co jeszcze można dodać - szaleństwo "Catwoman" ograniczało spore rzesze na całym świecie, a z Waszych listów wiemy, że u nas również nie brakuje fanów tego sympatycznego programu. Co bardziej zadziwiające, wśród miłośników KISSa znajdują się często osoby, nie przepadające za mangą, dacie wiarę? No proszę - kawaii twarzyczki działają na wszystkich! A może to coś więcej? W każdym razie KISS, to obowiązkowa pozycja dla każdego skomputeryzowanego otaku.

Yo!

**Ronald Caluśny
alias Mordka**

PS. Następnym razem zdradzimy Wam tajemnicę, jak zrobić własnego KISSa!





X

CLAMP

I

Konnichi-wa! Tu radio „X”, czyli mangowy głos w każdym polskim domu! Na początek spójrzmy do osobistego „kapowniczka”.

Rok 1999, co w naszym kalendarzu zostało zaznaczone i tłustą kropką jako: premiera nowej konsoli gier video Segi - Katakana (tak to się obecnie nazywa, następca Saturna), oraz początek końca świata. Spokojnie, już tyle sekt to przepowiadało, że ta informacja stała się tak powszechna, jak i wiadomość o podwyżce cen ziemniaków i plotka o nimfomanii lalki Barbie. Tym razem bezpośrednio odpowiedzialnymi za rozsiewanie wierutnych plotek jest tajemnicza grupa, której personalia należy ujawnić publicznie, ku przestrodze ostracyzmowi społecznemu. Nanase OHKAWA, Mokona APAPA, Mick NEKO i Satsuki GARASHI, czyli krótko mówiąc CLAMP. Od dziś należy jednak obowiązkowo przedstawić, ale przed użyciem wstrząsnąć! przeprowadzić rozważania nad sensem życia. No i do jakich doszły wnioski? O głos prosimy pierwszego napotkanego respondenta: „To, co spotyka ludzi w życiu, to tragedie i nie-szczęścia. Tragedie to choroby i śmiertelne, kalectwo i ślepotę. Cała reszta to nie-szczęścia. Jak więc już sobie uzmysławiacie, koniec świata to nie jest znowu takie wielkie nie-szczęście! Rację przyzna mi każdy, kto choć raz w życiu widział szaleć na przejściu granicznym pomiędzy Bułgarią a Grecją koło Promachonas.”

Konnichi-wa raz jeszcze. Tym razem już poważnie (akurat!-) zapraszam do sub-swiata Clampa, znanego również z innych mang: „Tokyo Babylon”, „Clamp Campus Detectives” oraz „Chomik Alfred Drugi” (prima aprilis!). Po resztę szczegółów zapraszam do „Kawaii #8”, w którym to dowiecie się, że mordercą jest „goryl” Palmera („Dzięki!!!”).

Konnichi-wa ponownie. Tym razem już śmiertelnie poważnie (Yedi-san trzyma mi ostrze katany przyciśnięte do tętnicy szyjnej i znowu zalegam z terminem!). Tym pierwszy „X-a” Amerykanie nazwali „Preludium”, co tylko częściowo oddaje sens oryginalnego tytułu „Kōshi”, zapisanego w dwóch chińskich piktogramach. Można go zrozumieć dwójako. W dawnych Chinach „kōshi” oznaczała pierwszą wystrzeloną strzałę z łuku, która symbolizowała początek konfliktu jeszcze przed zainicjowaniem działań wojennych. Natomiast w szerszym znaczeniu „kōshi” oznacza rozpoczęcie, punkt wyjścia pewnej sprawy. Tyle jeśli chodzi o sprawy formalne.

PROLOG Rok 1999. Gruzynski szesnastoletni chłopak, który podzielił los biblijnej Sodomy i Gomory. Pośród powykręcanych w dziwaczne figury konstrukcji metalowych strząskanych i niczym domki z kart „drapaczy chmur” padają słowa straszywej przysięgi: „O właśnie ja, ja sam, który „TO” zabił!” Ich świadkami są jeszcze dwie, zakapturzone postacie. Włók zdziera płótno z głowy naszego tajemniczego lektora. Na ekran (a właściwie to na panel) wjeżdża ogromne, salostronicowe „X - Era Chrześcijań”. Ich przeznaczenie było z góry przesądzone”. Krótko mówiąc, zaczyna się jak w dobrym filmie.

Rok 1999, ale niewątpliwie... Pośród mroku nocy... ten w Tokio staje się wieża telewizyjna, która jest niemal repliką słynnej paryskiej Wieży Eifla (zaczyna się więc niemal dokładnie tak jak w mangodze „Tokyo Babylon”). Na jednym z metalowych przesł widać wyraźnie widać i podkreślona blaskiem księżycu w pełni i postać w długim czarnym płaszczu. „Tokio. Minęło już sześć lat... ale teraz powracam... mam...”. Na zbliżeniu uświadamiamy sobie, że jest to ten sam chłopak, który przysięgał w prologu! Chwilę później, niesiony porywistym wiatrem, skacze prosto w dół. Czy to tylko sen, czy rzeczywistość? Tego już nie wiemy.

Poranek dnia następnego. Przed wejściem do domu mostwa państwa Monoh, czeka przystojny (a jakże, przecież to shojo manga!), młody chłopak w szkolnym mundurku. To Fuma Monoh, który czeka na swoją spóźnioną siostrę - Kotori Monoh. Jak codzień, podwozi ją do szkoły na rowerze. Po drodze Czytelnicy dowiadują się z rozmowy sąsiadów, że Fuma po tajemniczej śmierci matki został opiekunem swojej siostry, gdyż ich załamany psychicznie ojciec „łożył śluby zakonne” („stał się księdzem”). Mimo to sąsiedzi twierdzą, że Fuma zachowuje się jakby był z innego świata, to opinie wśród nich oboje mają więcej niż dobrą („Uratowałem mojego syna w zeszłym tygodniu. Wyciągnąłem go z wody, gdy ten się topił.”). Pewnego dnia, gdy byłem chory, zaniosłem go do szpitala na swoich plecach”. Kotori często podarowuje mi kwiaty, które żyją w swoim ogrodzie”. Jedynym markamentem Kotori wydaje się być jej słabe zdrowie, które jak twierdzą sąsiedzi odziedziczyła po swojej matce. To jednak nie ma żadnego znaczenia dla szkolnych kolegów Kotori. Jej brat jest bożyszczem tłumów (a przynajmniej wszystkich koleżeńskich nastolatków). Dobra, wracamy na planetę Ziemia. W drodze do szkoły Kotori zwierza się „Starszemu Bratu” (w ten sposób zwraca się do niego), że swoich marzeń sennych, których doświadczyła ostatniej nocy. Otóż śniła, że do Tokio powrócił Kamui. Kamui to młody chłopak (równie przystojny jak Fuma, tyle że niższy i z bardziej bujną fryzurą), który wyprowadził się z Tokio, kiedy Kotori miała 10 lat. Jednak w jej śnie miał dokładnie tyle lat, ile Kotori obecnie, „a jego uśmiech był dokładnie taki sam, jaki zapamiętałam z dzieciństwa”.

W tym czasie w kierunku tej samej szkoły zbliża się nowy uczeń. Pośpiech nic tu nie pomoże, gdyż

już jest spóźniony. Powoli przystaje na pustej ulicy. Mrok spowija całą okolicę. Nagle za piecarnicą chłopaka pojawiają się agresorzy. Dochodzi do brutalnej walki z użyciem sił metafizycznych i tajemniczycy mocy, które miazdzą przeciwników. Okazuje się, że byli oni tylko marionetkami w rękach swoich władców – „shiki”. Zanim jednak odlecieli w kierunku nieba pod postacią orłów, dostali wiadomość do przekazania: „Ci, którzy wejdą mi w drogę, przypłacą to swoim życiem!”. Czy był to jednak atak „na serio”? Wszak przez cały czas obserwatorami walki byli młoda dziewczyna i chłopak, zastanawiający się, „czy to jest na pewno Kamui?”. Czyli ten tajemniczy młody człowiek z gruzów zniszczonego Tokio i z wieży telewizyjnej nazywa się KAMUI! To on właśnie przysnił się naszej Kotori. Mimo iż powoli puzzle zaczynają się układać, wciąż dla Czytelników pozostaje więcej pytań niż odpowiedzi.

Powracamy do szkoły. W tym czasie, kiedy klasa zajęta była twórczością własną (czytaj: nie robiła nic), a nauczyciel oczekiwał na spóźniającego się nowego ucznia, Kotori oddała się marzeniom. Wypomnieliśmy, że w marzeniach Kamui.

Jednak... Otóż u Clampa... dziewczyna kątem oka... jego wysnionego... Trwa to jednak tylko... widać Kotori... stwierdza, że najp... uległa magii... chce tak... spotkać.

Akcja przenosi nas do szkoły, gdzie 22-letni... prawdziwy... uganiam się za skórzaną... kulkę. W po... minucie Fuma - przy akompa... niem... zachwyty żeńskiej gawiedzi... jak... olenia męskiej i kopie piłkę tak... moc... ywa ona siatkę bramki i leci daleko... szkoły. Tam, pośród opadających kwiatów... w wiśni, napotyka się na swojego przy... dzieciństwa. Tak, to znowu Kamui! A może... nie? Fuma, zignorowany zupełnie przez... i (?), zostaje samotny pośród drzew. Tajem... ta postać odchodzi w kierunku szkoły.

Kiedy pojawia się w końcu w klasie, wątpliwości zostają rozwiązane. Nauczyciel przedstawia go, pisząc jasno (bo białą kredą na czarnej tablicy) wyraźnie (bo w japońskich „krzaczkach”): KAMUI SHIRO. Kiedy „nowy” zajmuje miejsce koło Kotori, ta niemal mdleje z emocji (jak już napisaliśmy, była słabego zdrowia). W tym momencie następuje etap typowy dla „clampowskich” mang (czytaj: flashback). Otóż wiele lat wcześniej Kotori i Kamui bawili się jeszcze w przedszkolu. Kamui postanowił, że zostanie lekarzem (jak usłyszał w telewizji, „najpiękniejszą profesją jest pobrać się i zostać zoną lekarza”). Kotori, co sama zainteresowała się medycyną, zrealizacją swoich planów jednak zaczęła czekać aż do... Kotori... się z jego powodu. Gwałtowny... brat dziewczynki - Fuma... Mon... wymiaru niemal symbolicznego... splecionymi dłońmi...

Kiedy tylko... próbuje na... wiązać... z obojętnością... miną idzie... uduśnienia... kają niczym... twierdzi, iż dzie... obcą osobą...

głowie przelatują jej jeszcze słowa przysięgi Kamui: „Bardzo cię kocham Kotori!”. Chwilę później traci świadomość. Dopada ją atak serca. Kamui w tym czasie, stojąc na skraju dachu, wykrzykuje w eter kolejne zagadkowe słowa (jakbyśmy nie mieli dość zagadek na głowie): „To odleciało. Wysłano do mnie tylko „Ok”. Ale ktoś, kto posiada „Moc”, mógłby przewidzieć mój atak! Dopiero co przybyłem i wszystko ponownie się zaczyna. Tyle nasz młodzian, a my przenieśmy się jednak w inne miejsce.

W magicznym kręgu unosi się lewitując, młoda dziewczyna, niewidoma kobieta. Powietrze zaczyna gęstnieć i wylądowania Mocy wstrząsają porażeniem. Na pomoc rzuconej niewidzialnej

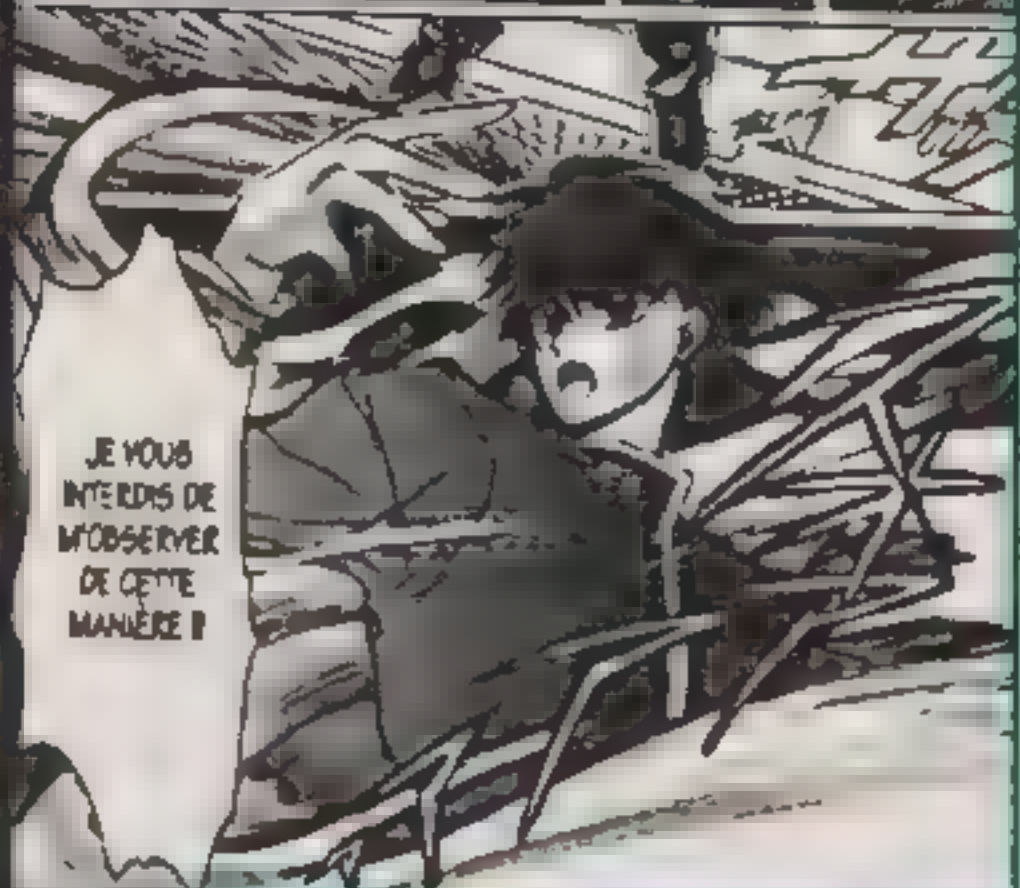
siłą kobiecie udają się dwie siostry bliźniaczki - Sohi i Hien. Wynikło to z gwałtownego zachwiania równowagi spowodowanego odesłaniem „Ok” przez Kamui. Przepowiednie zaczęły się już spełniać. Ciemności, które nadciągały, były już nie do powstrzymania. A według słów „Księżniczki” (bo tak zwracają się do niej Sohi i Hien, chociaż ona sama tego nie aprobuje), to Kamui trzyma klucz do przyszłości tego świata. Od tego momentu zaczyna się długa na 17 stron wizja Księżniczki, pełna dwuznacznej symboliki. Jest tam młody Kamui, który bawi się kulką. Po jakimś czasie Kamui rośnie w szybkim tempie, a mała, okrągła kulka zaczyna przypominać Ziemię. Kiedy wskazówki zegara zaczynają odliczać czas, Kamui rzuca kulką na stały grunt, co powoduje, że zniszczeniu ulegają wiszące bezwładnie w próżni tryby (czyżby symbol porządku panującego we wszechświecie?). Planeta Ziemia pęka na części, a proces niszczenia dopełniają smoki wyrastające z anielskich skrzydeł Kamui. Wszystkim tym wydarzeniom przygląda się Kotori, stając się katalizatorem przyszłych wydarzeń. W wizji to ona rzuca kulkę do Kamui.

Tak, tak... „X” ze stajni Clampa nie jest lekturą łatwą w odbiorze. Przede wszystkim początkową trudność stanowią same designy postaci, co było jednak podyktowane prawami gatunku (shojo manga). Kamui i Fuma wyglądają niemal identycznie (różnica to: inna grzywka i wzrost), co przy skokach fabularnych i nieznaności ich bohaterów, może zniechęcić co mniej wytrwałych. Zareczęm jednak, że warto poświęcić się i przełamać intelektualną zapaść. Muszę jeszcze napisać parę zdań o samej fabule.

Pierwszy tom wcale nie przynosi nam żadnych rozwiązań, a jedynie garść zagadek i niedopowiedzeń, które trzeba sobie samemu wytłumaczyć z dialogów. Jeżeli czytając wstęp w poprzednim „Kawaii”, odnieśliście wrażenie przejrzystości „clampowskiego świata”, to jesteście w grubym błędzie. W „X: Kôshi” nie pada nawet nazwa „Smok Nieba”, czy też „Smok Ziemi”!!! Kto jest tym Dobrym, a kto tym Złym? Kim jest naprawdę Kamui? Zareczęm, że nic nie jest takie, na jakie wygląda!

Na koniec zostało jeszcze tylko jedno fundamentalne pytanie: czy nasz świat rzeczywiście czeka zagłada w 1999 roku? A skąd ja mam, do cholery, wiedzieć! Nie wiem nawet, jak działa otwieracz do konserw. W takim razie: KURTyna! Acta est fabula.

Mr. Gato



Tytuł: X. Kôshi (tom 1)

Autor: CLAMP

Wydawca: Kadokawa Shoten Publishing Co

Editions Tonkam

Wersja: francuska

Ilość stron: 192 strony

Cena: 30 FF

CLAMPOWSKIE
LEGENDY -
RG VEDA cd.

VOLUME 1

RG VEDA

聖
伝

Chciałoby się powiedzieć: Witamy ponownie w naszym świecie tajemniczych i mrocznych aż po granice ludzkiej imaginacji klimatach, jednak - sprawa jak zwykle za ezna od gustu każdego ziemskiego indywiduum - mogą one jednemu czy też drugiemu wydać się nie tyle mroczne, ile nieco odmiennie od tych, których doświadczają każdego dnia (dla niewtajemniczonych oraz tych, którzy jeszcze "nie naskoczyli", o co biega, odsyłamy do artykułu dotyczącego RG Vedy z marcowego numeru Kawaii). I nie wiem, czy w tym wypadku należałoby im bardzo współczuć, czy też zazdrościć tym podobnych doświadczeń. (Ech, chyba jednak zazdrościć szczęściarce!) Wracając jednak do naszych baranów - jak powiedziałemby Francuzi, czyli wracając do tego, o czym dzisiaj będzie mowa (bynajmniej nie o rogaciznie), jak sam już tytuł wskazuje, zajmemy się kontynuacją tematu dotyczącego jednej z produkcji "clampowskich", RG Vedy, dla niektórych kultowej już pozycji na rynku mangi. Precyzując, skupimy się na pierwszym tomie jej francuskiej wersji. I podobnie jak

sę o ten tytuł. Z czasem przyzwyczajamy się do klimatów wszechobecne, zagadki (nie mylić z przepowiednią, swoją drogą przepowiednia jest tu jedną, zagadek i tajemnic wiele), która ciąży nad całą mangą. Nie dość bowiem że na dzień dobry wraczeni jesteśmy krótkim wprowadzeniem w sytuację, którego to jednak nie sposób pościć, ać w całość po pierwszej lekturze kolejne strony jeszcze bardziej, powiększając wrażenie zagubienia. Z czasem okaże się, że - paradoksalnie - w tym tkwi sedno i cały urok tej mangi. Ale może po kolei... Świat RG Vedy wita nas w momencie, kiedy władza należy wyłącznie do bogów. Istoty ludzkie, żyjące na ziemskim padole, podlegały wyłącznie ich władzy. A ponieważ Ashura-ō, zasiadający na tronie niebios, był władcą łaskawym, szlachetnym i życiowym wszelkim bożym stworzeniom, wszystkim żyło się spokojnie, szczęśliwie. Również nikt z poddanych nie ośmielał zakłócać spokoju najwyższego. Na niebie często gościły tęcze, a ludzie byli radośni i szczęśliwi. Utopia w najczystszej formie, łaska bogów nieustannie spływała na ziemską krainę. Bronili oni również ludzi przed demonami i wszelkim złem. O wojnie nikt nie myślał, a nawet nikt ze śmiałków nie mógł przypomnieć sobie ostatniego zbrojnego starcia. Jednak, jak to już niefortunnie bywa, sielanka nie może trwać wiecznie (może zburzyć się choćby co bardziej niecierpliwym lub grupie "narwańców"...). Otóż nie spodobała się w ememu słudze, najpiękniejszemu generałowi władcy niebios, Taisaku ten'e. Był on właśnie jednym z takich "narwańców" i buntowników (najczarniejszy z ciemnych charakterów mangi), którzy pierwszy raz postanowili zburzyć odwieczny porządek i podnieść rękę na Ashurę-ō. Wtem pierwszemu znudził się pokój. Chorobliwa żądza władzy pchnęła go do buntu. Po zamordowaniu władcy na znak swojego zwycięstwa i przejęcia władzy, pokazał ściętą głowę Ashury-ō wszystkim poddanym. Wszystkich ogarnęła trwoga. Taisaku ten'e zaś adł na tron niebios, mając u swojego boku Karura-ō, żonę poprzednika, kobietę przebiegłą i złą, podobną zresztą jak i on, najwyższe władzy i zaszczytów. Lwięzł swoją córkę, Kisho-ten, zaś wszystkich pozostałych buntowników wymordował. Był to początek końca. Dzisiaj się to przed trzystu laty (porównując czas wydarzeń w mandze) czę-

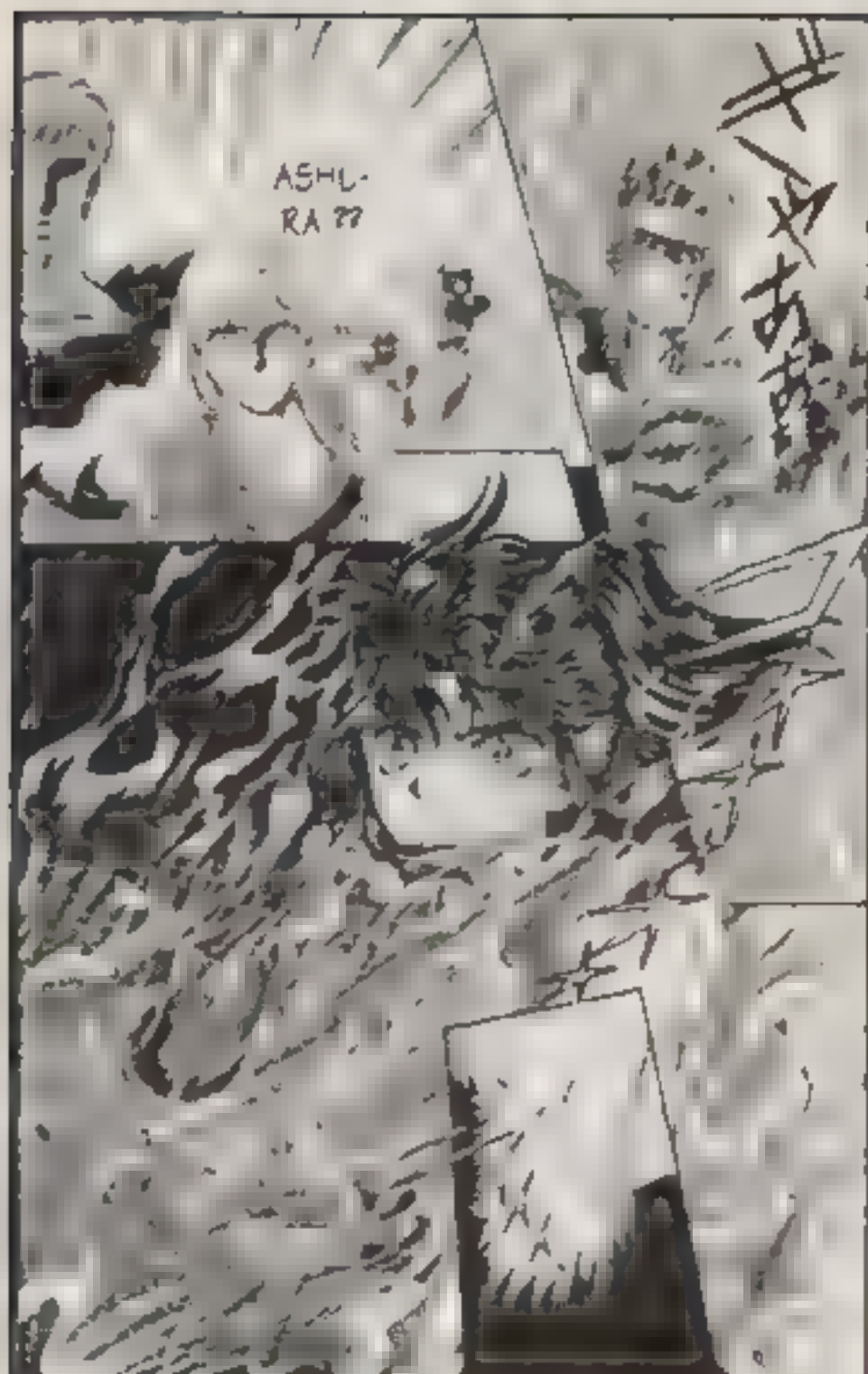
ostatnim razem proponuję zapamiętać o tzw. bożym świecie (chyba że już to uczyniliście, zresztą czeka na Was inny, choć też boży boski świat). Należy więc poluzować wodze fantazji i dać się choćby na moment uwieść czarom legendy, jej mistycznej atmosferze. I jest to oferta nie tylko dla miłośników skandynawskich mitów, czy też mitologii Parandowskiego lub baśni braci Grimm. Manga stworzona przez dziewczyny co się zowie (CLAMP), zapewne totalny odłot wszystkim, nawet miłośnikom "Misia Uszatka" (oczywiście - bez obrazy). Pograjmy się więc w mrocznym świecie RG Vedy.

CZĘŚĆ PIERWSZA: ODRODZENIE
ASHURY

Enigmatyczny początek mangi może zbliżyć nieco z tropu, a w zasadzie zbija każdego, który po raz pierwszy ociera

ściowe informacje znajdujemy we wprowadzeniu, resztę dostarczając retrospekcje.

Ciemności i mrok ogarnął ziemską krainę. Rządy nowego władcy były krwawe. Taisaku-ten'e siał ogólne spustoszenie, ako wszechmocny nie znał granic, nie cofał się przed niczym. Nie znał litości, nie wiedział, co to

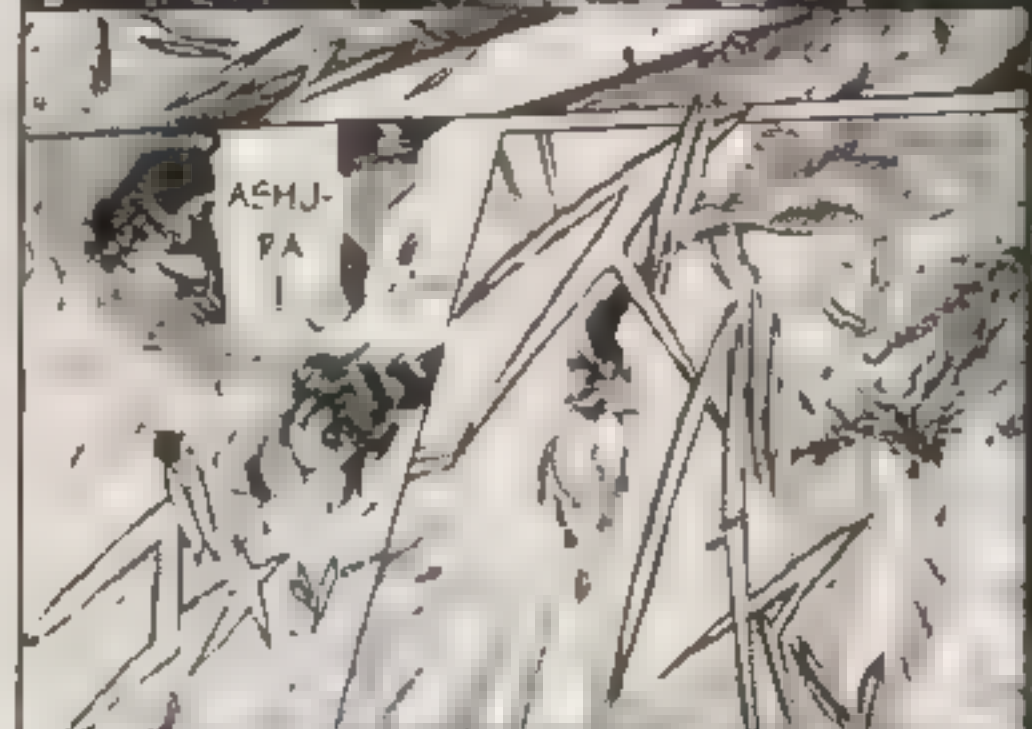
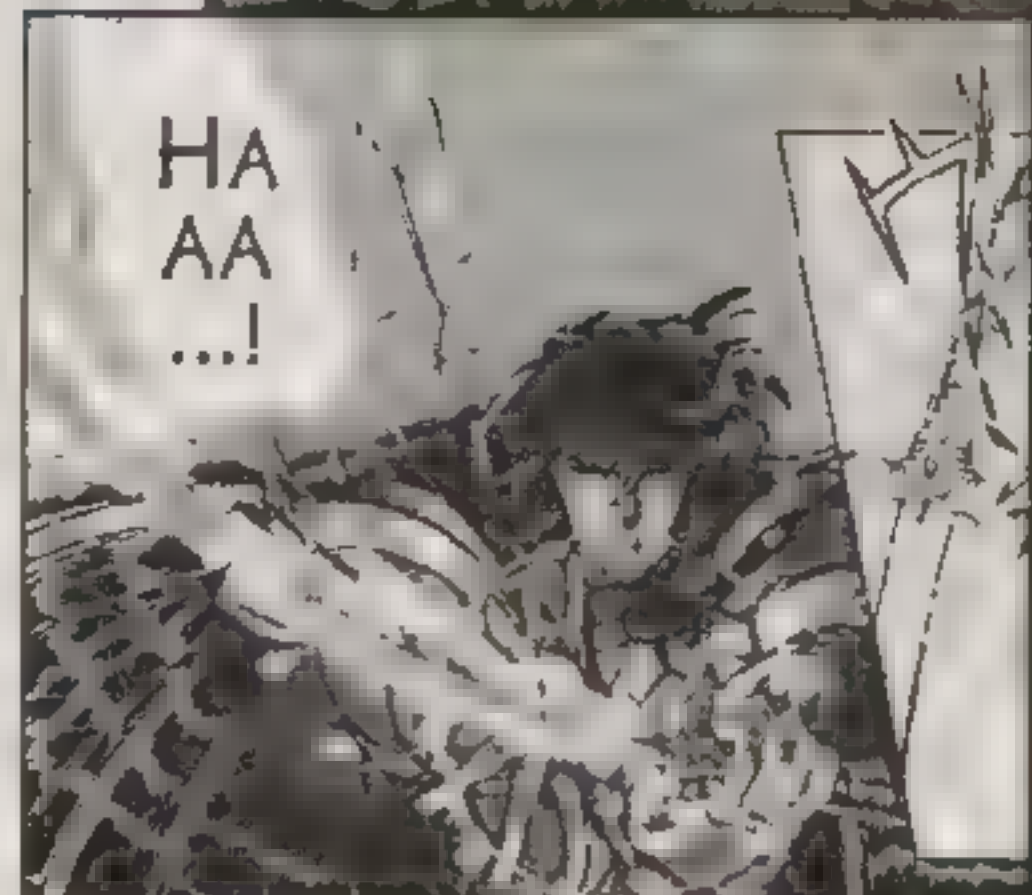


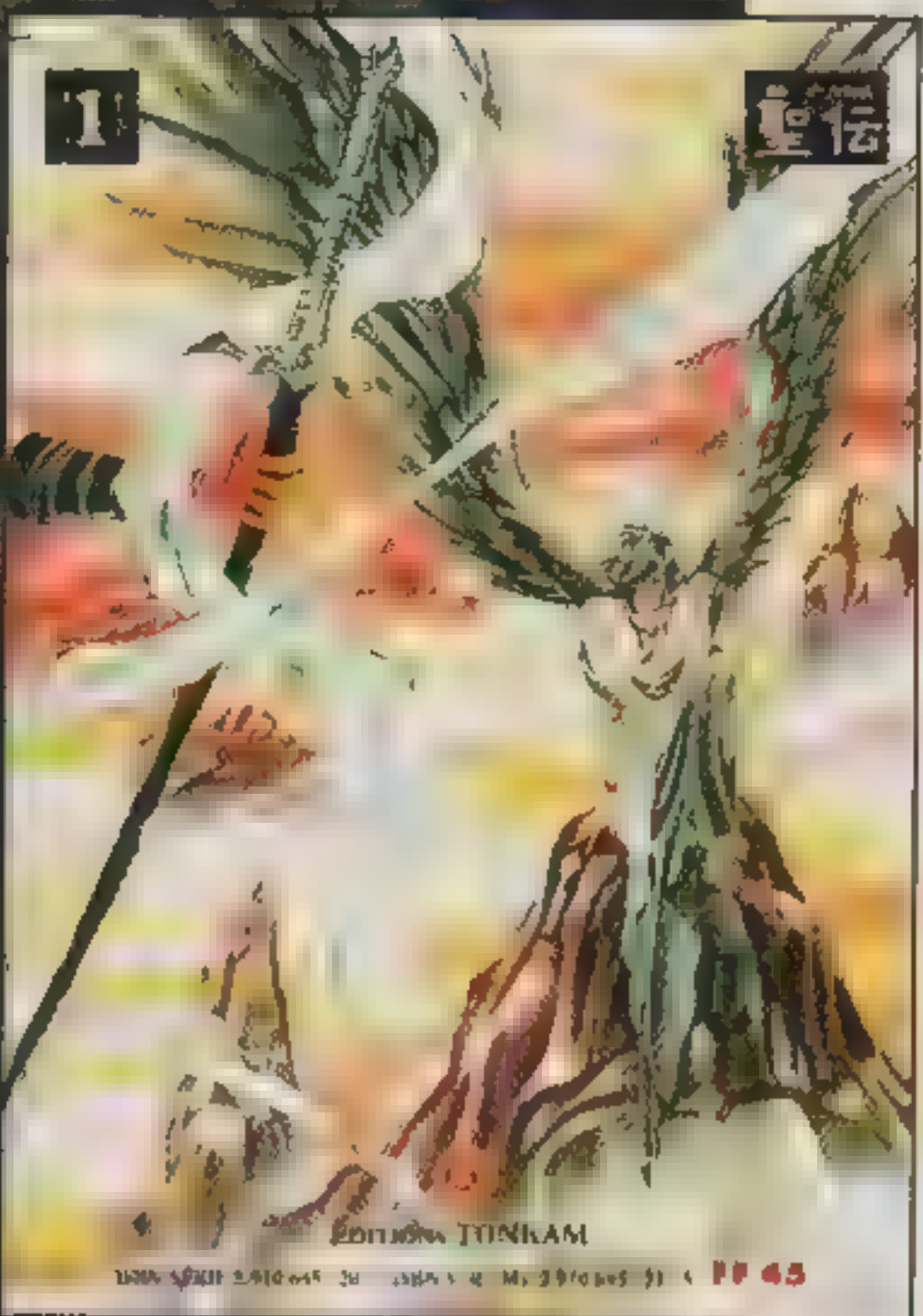
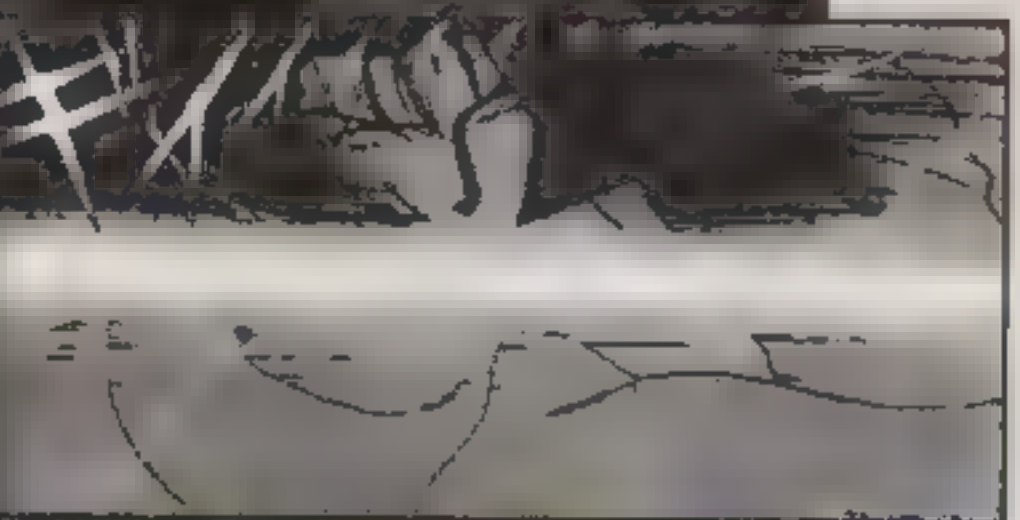
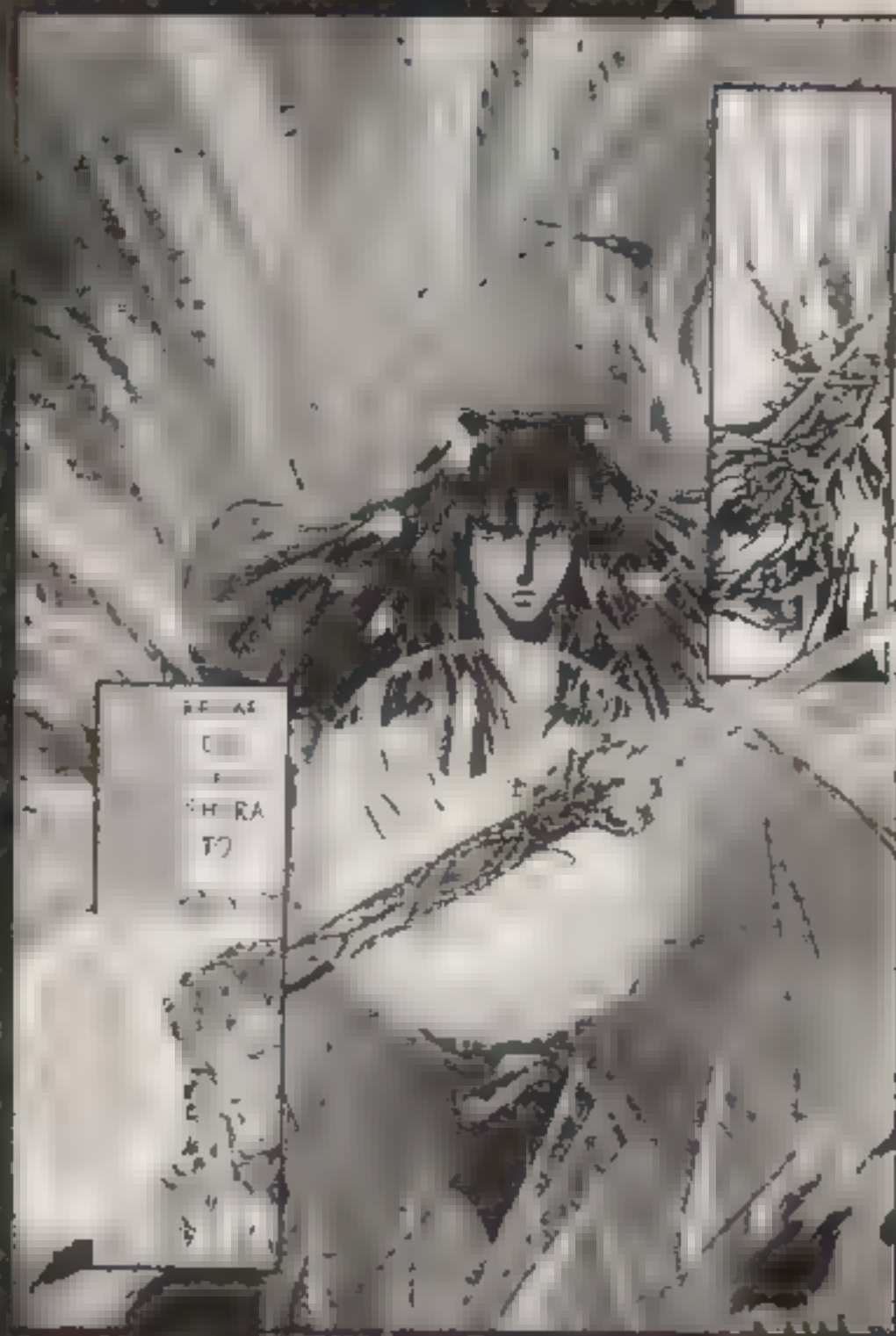
Jocziwość i prawość w rządzeniu. Jego zbrodnie zataczały coraz to szersze kręgi. Zgrupował wokół siebie sobie podobnych. Waleczni i okrutni, bezgranicznie mu oddani, zawsze byli gotowi wypełnić jego rozkazy. Pewnego dnia z pałacu Ta saku tena ucieka piękna kapłanka Kuyo, która nigdy od śmierci Ashury-Ō, nie uległa władzy tyra-
 rana, zawsze sprzeciwiała się jego woli i odmawiała mu służby. Tym razem wzburzony władca stracił cierpliwość. Wezwał więc do siebie króla Yasha-Ō, najwaleczniejszego z ludzkiego rodu, który rangą podlega Bishamenowi-ten, aby odnalazł ją i zabił. Pomiędzy jednak (a być może zagrał celowo) bardzo istotny fakt: Kuyo i Yasha-Ō byli starymi przyjaciółmi, nawet gdy ów wojownik wyruszył do niej nie zamierzał bynajmniej w najmniejszym stopniu wypełnić rozkazu. Również dla niego postępowanie Kuyo pozostawało nie do końca zrozumiałe. Nie wiedział dla jakich powodów przez trzy lata nie poddawała się nowemu władcy niebios. Ich spotkanie rozwiązało podstawowe tajemnice. Wiedziała, że przyjaciel zjawi się w jej świątyni z rozkazu Ta saku tena, czekała więc na niego i wyjawiała wielką tajemnicę przepowiedni. Właśnie dla tej chwili żyła, tak długo czekała na nią, nieznająca w swoim postępowaniu. Według jej przepowiedni, pojawi się tajemniczy Sześć Gwiazd, które zstąpią na ziemię. Natomiast Yasha-Ō znalazł i weźmie ze sobą dziecko, które to będzie kluczem do rozpoczęcia spełnienia się przepowiedni. Prze-

znaczenie jest bowiem ścieżka wytyczona i wszystko ma w nim określone znaczenie. Nikt nie zdoła odwrócić biegu wydarzeń i zapobiec tego, co ma nastąpić. Taką zresztą była wojaż Ashura-Ō. Owych Sześć gwiazd zjednoczy się i przejmie władzę. Wspomniane dziecko będzie miało w przyszłości zabić Yasha-Ō. Po usłyszeniu przepowiedni Yasha-Ō wyrusza na poszukiwanie dziecka. Musi między innymi pokonać demony, które zamieszkują w trzystuletnim lesie. Udać mu się odnalezienie dziecka, Ashurę syna Ashury-Ō. Zabiera go ze sobą. Znajda ścieżkę, jednak na niego wie o niebezpieczeństwie: pierwszym jest zagłada jego bliskich i poddanych oraz spalenie wszystkich podległych mu wiosek. W międzyczasie zamordowana została Kuyo. Zabójcą jest wysłannik Ta saku tena, bezwzględny Bishamon-ten, prawa ręka Ta saku tena, Generał Północy, wykonawca jego najokrutniejszych rozkazów. Dramat Yashy-Ō trwa... Cierpi on z powodu o brzytniej straty, zdaje sobie równocześnie sprawę, że sam odpowiada za taką koleję rzeczy i nie ominię go to, co nieuniknione.

CZĘŚĆ DRUGA: ŚWIĘTO GWIAZDY

W Zenmii, pałacu władcy niebios, wybucha poruszenie. Tasaku-ten zdaje sobie sprawę, że nie wszystkim udało mu się zgładzić. Pozostał przy życiu Yashy-Ō i mały Ashura. Postanawia więc pozbyć się ich jak najszybciej. Opracowuje podstępny plan. Tym razem przypomina sobie o istnieniu swojej córki, Kisho-ten, która podczas Święta Gwiazd przepowiada przyszłość posługując się gwiazdowym lustrem. Święto to - swoisty hołd składany Kisho-ten - ostatni raz zorganizowane było sześć lat temu. Wysłała do niej grupę tancerzek. W tym czasie Yasha-Ō i Ashura przemierzają mroczny las. Pewnego ranka okazuje się, że przez przypadek spali w obozie tancerki, uroczę, i pięknej Giger. Poznając ich bliżej, polubiła bardzo małego chłopca (trzeba zaznaczyć, że stała się u niego u Ashury nie odpowiada, a tempo rozwoju normalnych śmiertelników; w tej części jest już niemal pod opieką). Pragnie więc, aby obaj, przytłaczający się do niej, trupy, mimo że imię Ashury, wywołują pewien niepokój i przywołuje je, w pamięci dzwonią legendę zasłyszana w dzieciństwie od mamy. Z czasem (jej zainteresowanie nadopiekuńczością i gościnością wydawały się Yashy-Ō nie bez kozery podejrzanymi...) wyjawia mu miłość. Przyznaje się również, że doskonale zdaje sobie sprawę, kim są. Pierwszy raz ujrzała Yashę-Ō na Święcie Gwiazd. Była tam ze swoją matką (najlepszą ówcześnie tancerką) i zakochała się w nim od pierwszego wejrzenia. Miłość ta przetrwała a nawet dojrzała wraz z nią przez wszystkie te lata. Później, decyzją ojca została sprzedana do trupy tancerki. Było więc dla niej prawdziwym szokiem przypadkowe spotkanie Yashy-Ō, w dodatku w drodze na pierwszy raz od sześciu lat organizowane święto Yasha-Ō, zaskoczony (mało powiedziane!) wyznaniem młodej cud piękności, zachował jednak zimną krew.





Tytuł: RG Veda

Autor: CLAMP

Wydawca: SHINSHOKAN Co. Ltd. / TONKAM

Wersja: francuska

Ileść stron: 189

Cena: 45 FF

Nie stracił zmysłów (..dla niej, choć nie, eden na jego miejscu już by "wpadł" i przepadł z kretesem. W dodatku dziewczyna była totalnie bezinteresowna, zwierzyła się Ashurze, że kocha Yashę-ō kochać będzie nawet gdyby on jej nie kochał. Jej miłości starczy za nich dwoje - Kochan, przy tym nawet "Harlekin" wysiada) i postanowił wyruszyć w dalszą drogę jak najszybciej, nie chcąc narazić jej na niebezpieczeństwo - Ta saku ten wysłał za nimi na pewno pogoń. Faktycznie, ledwo uszli z życiem, jednemu wojownikowi. Po tym incydencie, Yasha-ō z Ashurą, co prawda przy niewielkich oporach tego ostatniego opuścili Gę. Ona z kolei obiecała sobie, że zatańczy po raz ostatni w zamku Kisho-ten, po czym będzie już na zawsze z Yashą-ō i Ashurą. Jednak po przybyciu do zamku została napadnięta przez żołnierzy Taisaku ten, a ponieważ nie chciała zdradzić ukochanego, została zamordowana. Śmierć niewinnej tancerki wzburzyła do głębi poruszyła Kisho-ten. Przyznała zresztą, że nie podobał się jej pomysł urządzania święta w tak ciężkich czasach, a szczególnie wróżenia przyszłości. Wyznała, że skanie święta mordem jest karygodne i, jako władca, Taisaku-ten postępuje niegodnie.

CZĘŚĆ TRZECIA: RETROSPEKCJE

W tym momencie w tomie następuje kilkudziesięciostronicowa przerwa zarezerwowana na retrospekcje, przypomnienie trzystuletniej przepowiedni legendarnych bohaterów. Przerwa, która jednak drobiazgami, szczegółami wzbogaca całość opowieści (wszystko zaczyna pasować i czym puźe). Między innymi, znajdujemy tu wytłumaczenie, dlaczego tylko Yasha-ō może posługiwać się niezwykłym mieczem Shura-to oraz dowiadujemy się, kto jest matką Ashury.

CZĘŚĆ CZWARTA: NIĆ ARIADNY

Ostatnia część przenosi nas z kolei do palacu Taisaku ten. Władca decyduje się wysłać Bishamon-ten na wojnę z tajemniczymi Szczęścioma

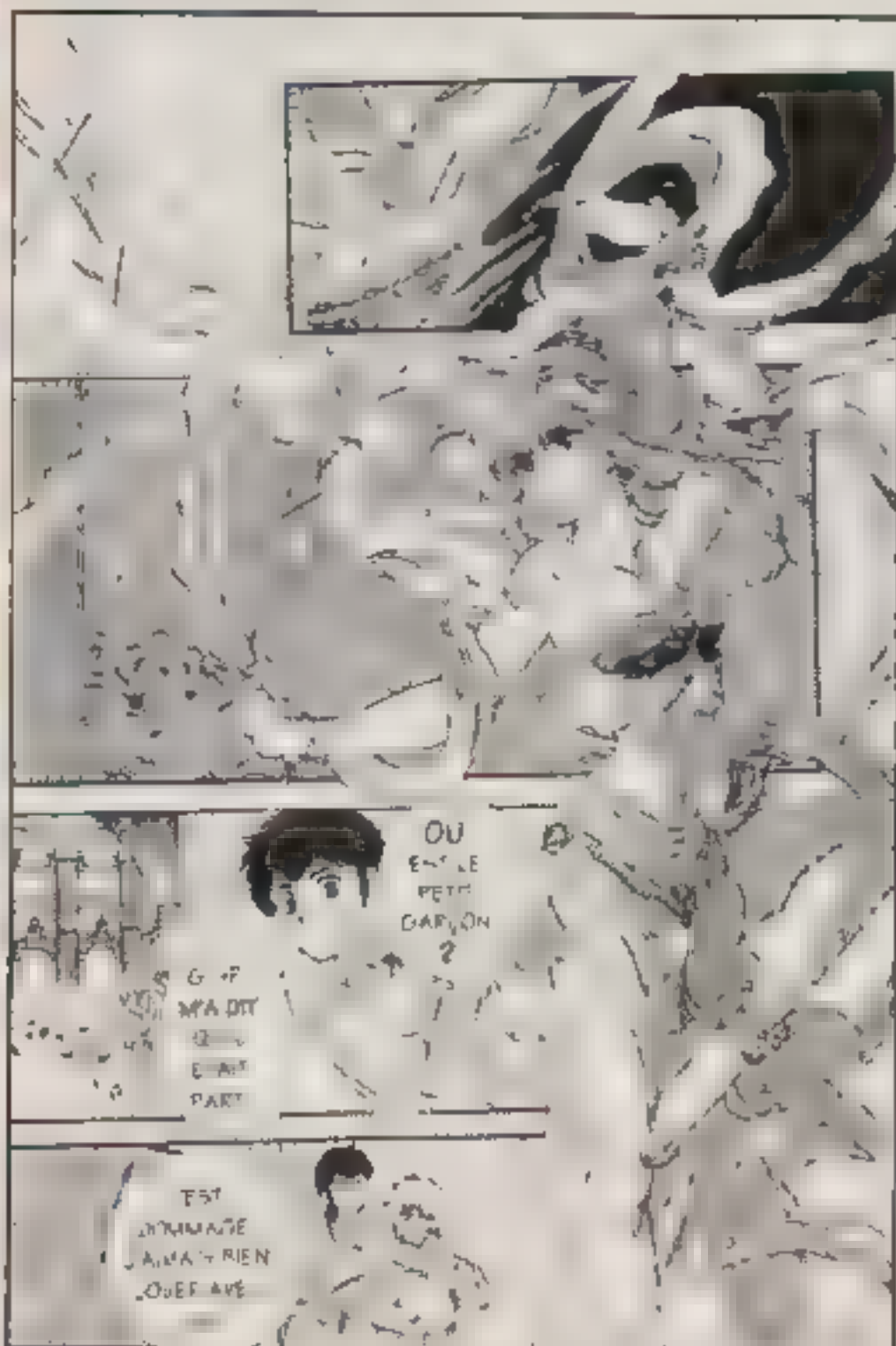


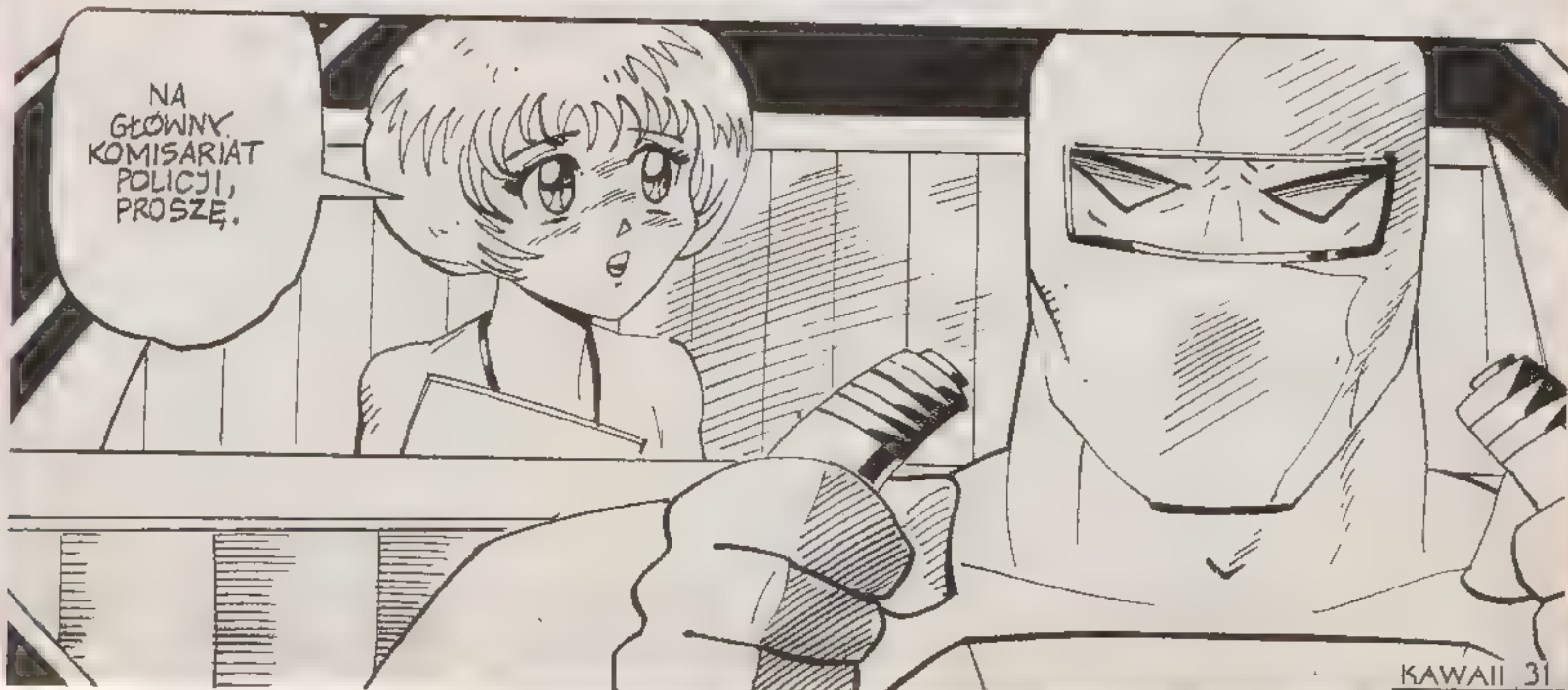
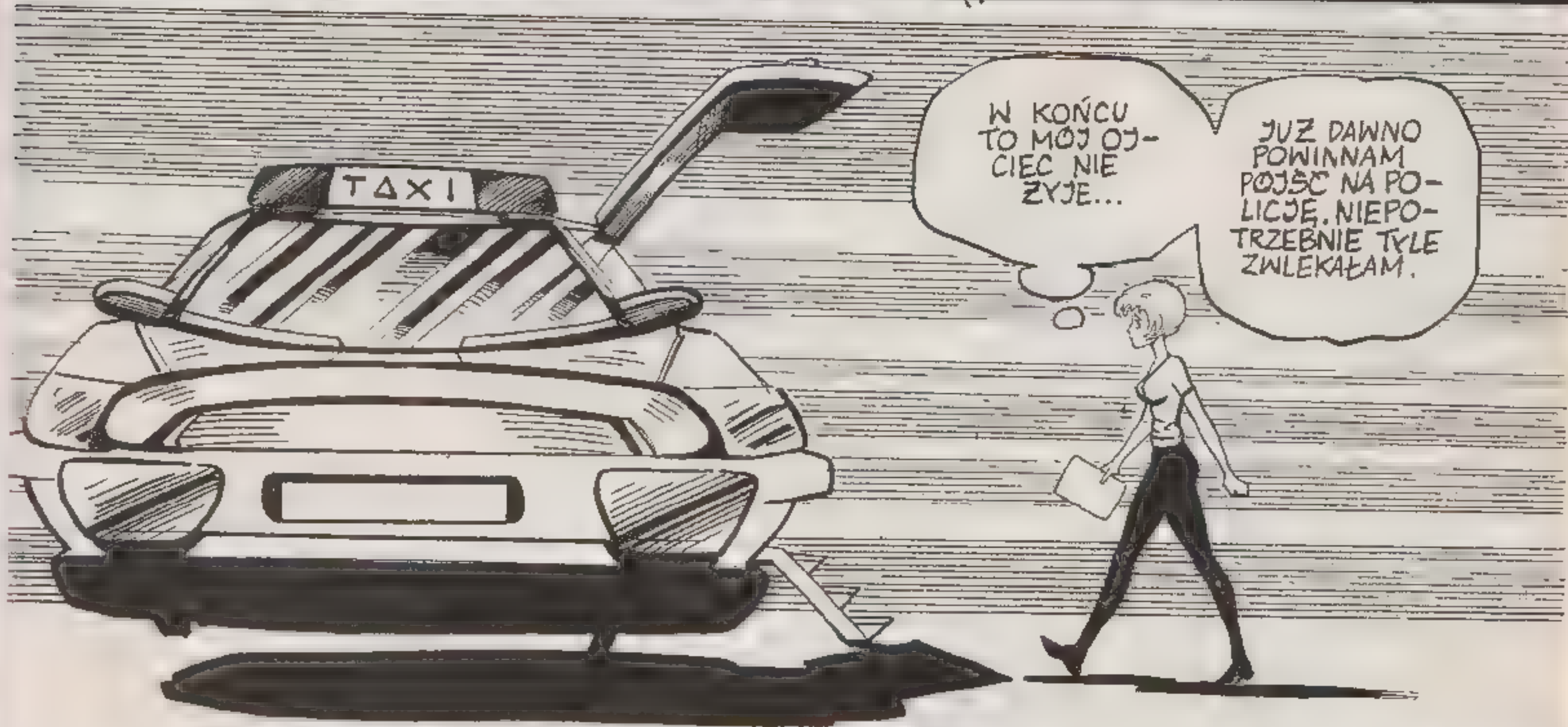
Gwiazdami. W tym czasie, przebywając nadal w lesie, nieswiadom ostatnich tragicznych wydarzeń, Yasha-ō i Ashura po obfitym posiłku (Yasha-ō przy pomocy swojego najsłabszego ciosu, Yama tenro, powalił dziką) szykują się do snu.

Tak oto kończy się pierwszy tom. Kołone zapowiadają się równie intrygująco.. W dodatku, znając zaczęcie dziewczyn z CLAMPA należy się spodziewać ciekawego rozwinięcia wątków. Na koniec być może krótka uwaga odnośnie strony graficznej. Rysunek, co chyba też jest zasługą w tym wypadku kobiecej dłoni, perfekcyjnie współgra z dialogami. Całość jest bardzo spójna i wydaje się być precyzyjnie przemyślana od - do.

Prawdziwą przyjemność sprawia przedzieranie się przez stronicę tej mangi. Co zaś do designu postaci, przynajmniej mnie rzekła dbałość w oddaniu charakteru bohaterów już w samej kresce (efekt tzw. "mówiących oczu" - nie tyle namiętnych, maszanych guz czków czy też ob-ręczy, ile prawdziwie odwzorowanych oczu, zdradzających charakter, nastrój i uczucia właściciela). Niejednokrotnie wydaje się, że postacie młodzińców są bliskie idealu; ich delikatne rysy, intrygujące oczy.. Niejednej, jestem pewna, "włączy" się romantyzm.. i zna dzieło obiekt westchnień na długie wieczory. Zastanawiam się jeszcze nad jednym. Zazwyczaj mangi klasyfikuje się pod kątem wieku i płci czytelników. Nasuwa mi się jednak, w wypadku RG Vedy, jeszcze jedna kategoria - pod względem poruszanych wątków, psychologicznej budowy postaci - zwąwszy na kimaty, wybór męjskiej akcji i olbrzymiego ładunku emocjonalnego - jest ona czymś w rodzaju romantycznego eposu lirycznego. Może oczywiście kojarzyć się również z innymi gatunkami literackimi. To niewątpliwie sprawa indywidualnego odbioru. Jedno wydaje się być pewne w przypadku clampowskiej produkcji: działa jak narkotyk, raz skus się - spróbować nie masz żadnych szans. Po prostu wpadasz w sidła, a im dłużej, czekasz na kolejny tom (jeżeli nabywasz jeden po drugim w pewnych odstępach czasu, co jest typowe w moim przypadku..) masz mniejsze - jak nie nkle - szanse na przetrwanie i dotrzymanie na kolejną dostawę. Ale, ręczę Wam, warto polknąć haczyk... O czym zapewniam ze 100% pewnością, zależniona i na skraju wyczerpania.

Bandmanka







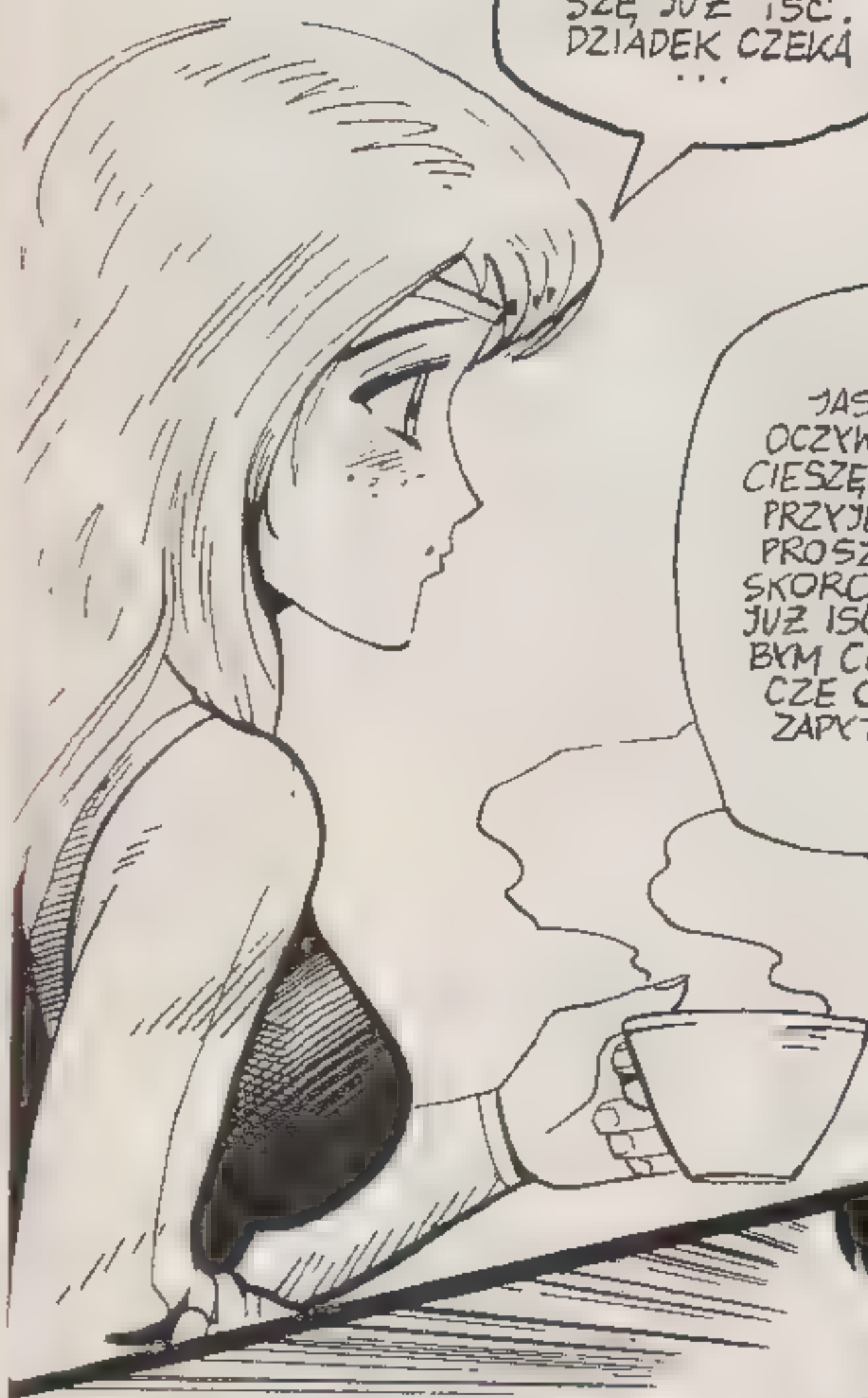
JESZCZE RAZ
DZIĘKUJĘ. BYĆ MOŻE
URATOWAŁAŚ MI ŻYCIE.
GDYBY NIE TWOJA
POMOC, KTO WIE,
JAK SKOŃCZYŁABY
SIĘ DLA MNIE TA
PRZYGODA. I PRZY
OKAZJI, BARDZO SIĘ
CIESZĘ, ŻE CIĘ PO-
ZNAŁEM...

MIESZKASZ
TU, CZY JE-
STEŚ NA WA-
KACJACH?



PRZYJECHAŁAM TU
Z DZIADKIEM W ODWIE-
DZINY DO CIOTECZNEGO
BRATA. MIESZKAŁAM KIE-
DYS W PIĄTEJ DZIELNICY,
ALE MUSIAŁAM SIĘ PRZE-
PROWADZIĆ. BARDZO
MI SIĘ TU PODOBA, ALE
NIEDEŁUGO WRACAM ..

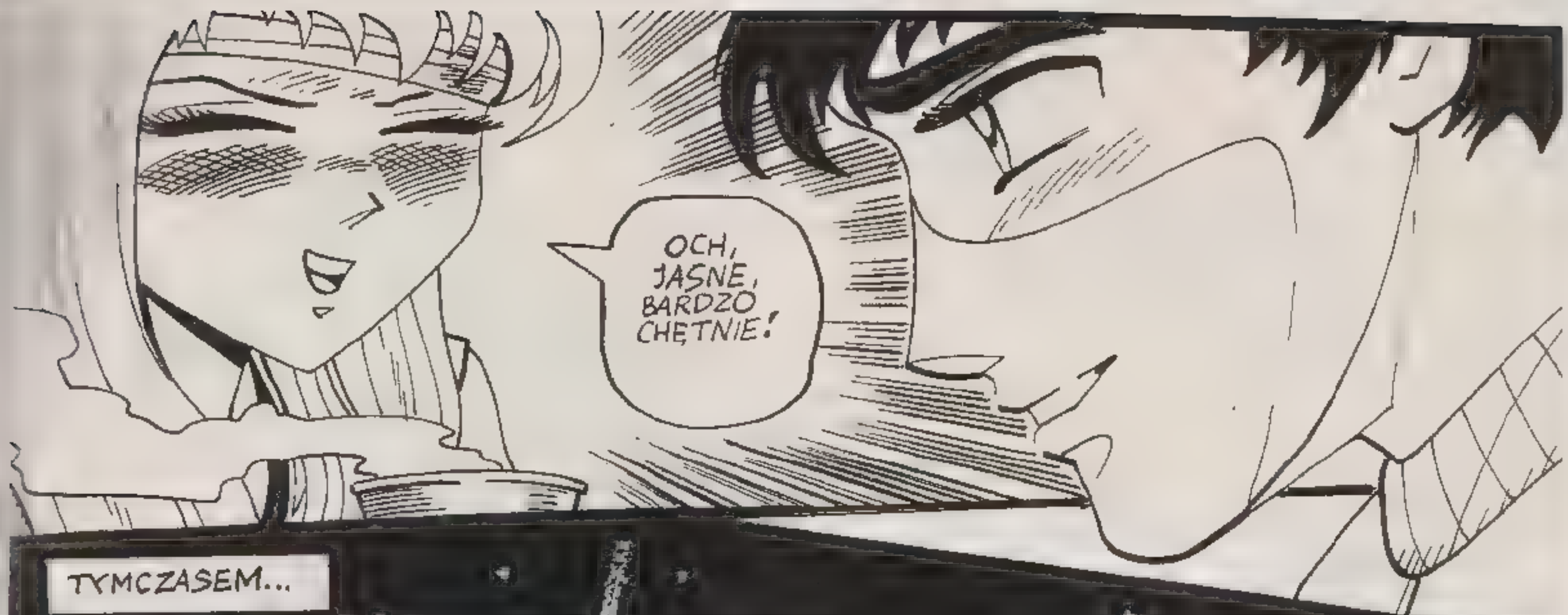
DZIĘKUJĘ
ZA KAWĘ, MU-
SZĘ JUŻ IŚĆ.
DZIADEK CZEKA
...



JASNE.
OCZYWIŚCIE.
CIESZĘ SIĘ, ŻE
PRZYJEŁAŚ ZA-
PROSZENIE...
SKORO MUSISZ
JUŻ IŚĆ, CHCIAŁ-
BYM CIĘ JESZ-
CZE O COŚ
ZAPYTAĆ...



CZY.
CZY
SPOTKAMY
SIĘ
JESZCZE,
SAMAI?

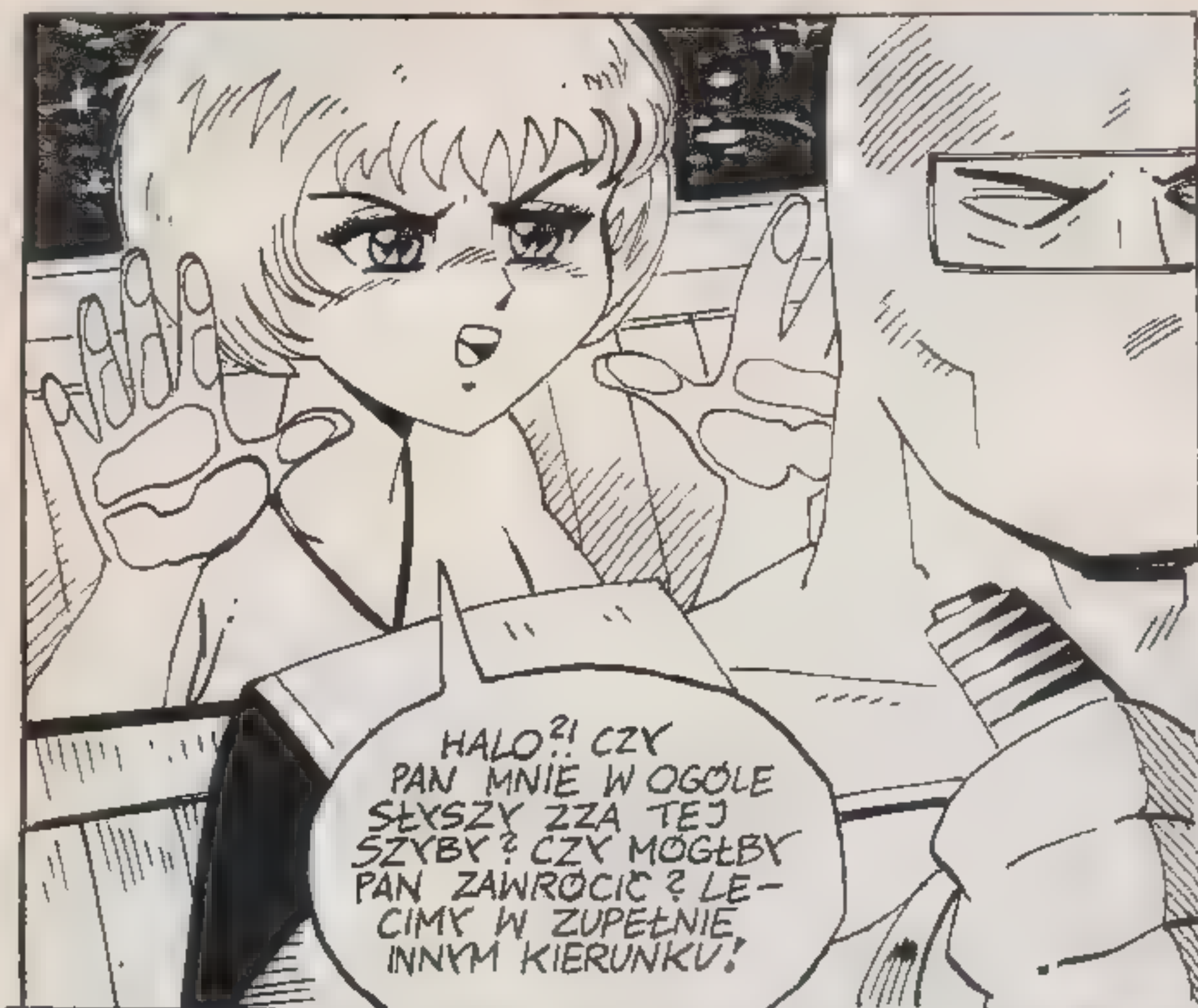


TYMCZASEM...

MLO

PRZEPRASZAM,
CZY PRZYPADKIEM
NIE POMYLIŁ PAN
TRASY? O ILE PAMIĘ-
TAM, POWINNIŚMY LE-
CIEC PRZEZ POŁNOCNĄ
DZIELNICĘ, A NIE
PRZEZ ZACHODNIĄ!





HALO?! CZY
PAN MNIE W OGÓLE
SŁYSZY ZZA TEJ
SZYBY? CZY MOGŁBY
PAN ZAWRÓCIĆ? LE-
CIMY W ZUPEŁNIE
INNYM KIERUNKU!



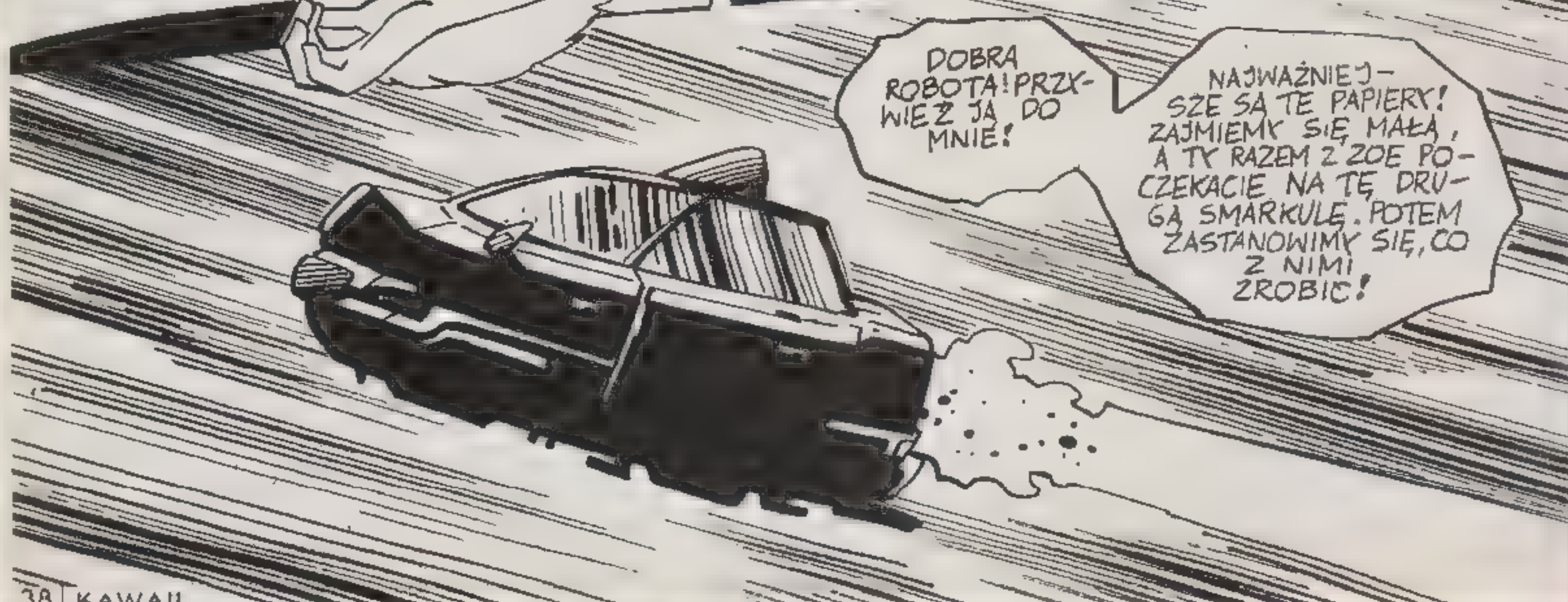
...NAGLE WNETRZE KABINY
WYPEŁNIŁ GAZ USYPIAJĄCY...



PRZE-
PRASZAM CIĘ, SA-
MAI... ONI JUŻ
O NAS WIEDZĄ...
PRZEPRASZAM...
...DOKUMENTY...



MR. SINGER? -
ZADANIE WYKO-
NANE. PRZE-
SŁĘKA W DRO-



DOBRA
ROBOTA! PRZY-
WIEŻ JĄ DO
MNIE!

NAJWAŻNIEJ-
SZE SĄ TE PAPIERY!
ZAJMIEMY SIĘ MAŁĄ,
A TY RAZEM Z ZOE PO-
CZEKAJE NA TĘ DRU-
GĄ SMARKULĘ. POTEM
ZASTANOWIMY SIĘ, CO
Z NIMI
ZROBIĆ!

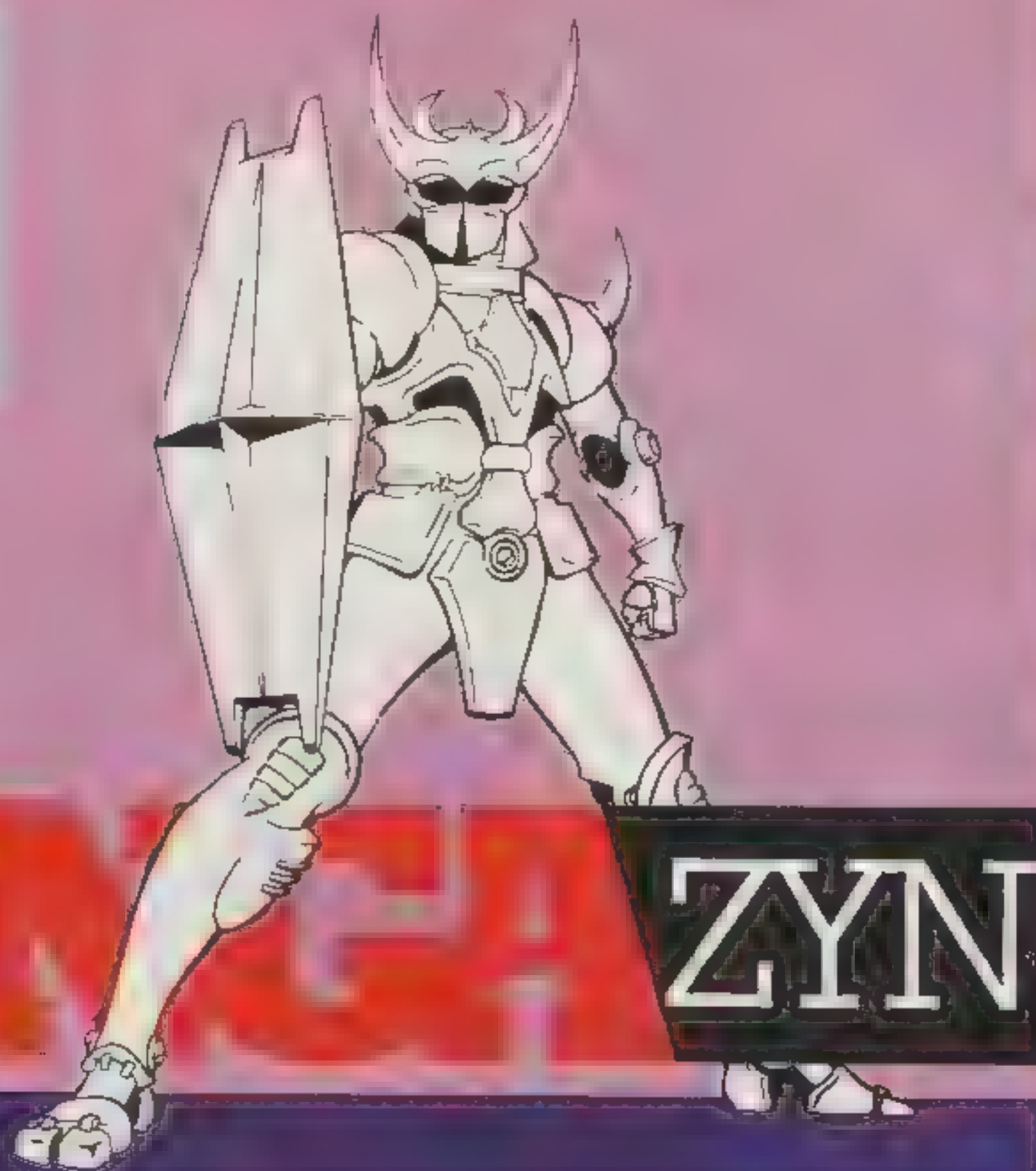
**W DRUGIM KONKURSIE MANGAZYN
NAGRODY WYŁOSOWALI:**

Janusz Wyrozębski (Łódź)

Edyta Kopczyńska (Białystok)

Marta Jasińska (Świecie nW)

Egzemplarze mangi wystaliśmy pocztą.



Integraal Multimedia s.c.

Biuro Handlowe ul. Grottgera 9 m. 3 00-785 Warszawa tel./fax 22, 651 25 44, tel. (602) 25 66 58 e-mail: mangazyn@integraal.com.pl

今提案中

- 日本一番漫画家のオリジナルまんが
 (「エヴァンゲリオン」、「マクロス」
 「ああ! 女神さま」、「らんま 1/2」、「SAINT 星矢」
 まんが雑誌 (少年ジャンプ、少年チャンピオン
 少年マガジン)
- まんが・アニメ・イラスト (セーラームーン、
 トフゴングール)
- アルバム (日本アニメについて。。。
 漫画家の作品について。。。など)
- ガレージキット、モデル
 日本について本 (例えば ここしかない
 NITOBE INAZO の「武士道」)
- そして、何でも日本歴史・日本文化に関するもの
 くずくずしないでね!!
- すべてのまんが・コミックスの集会に参加している!
- 通信販売も行なっている!

Oferujemy

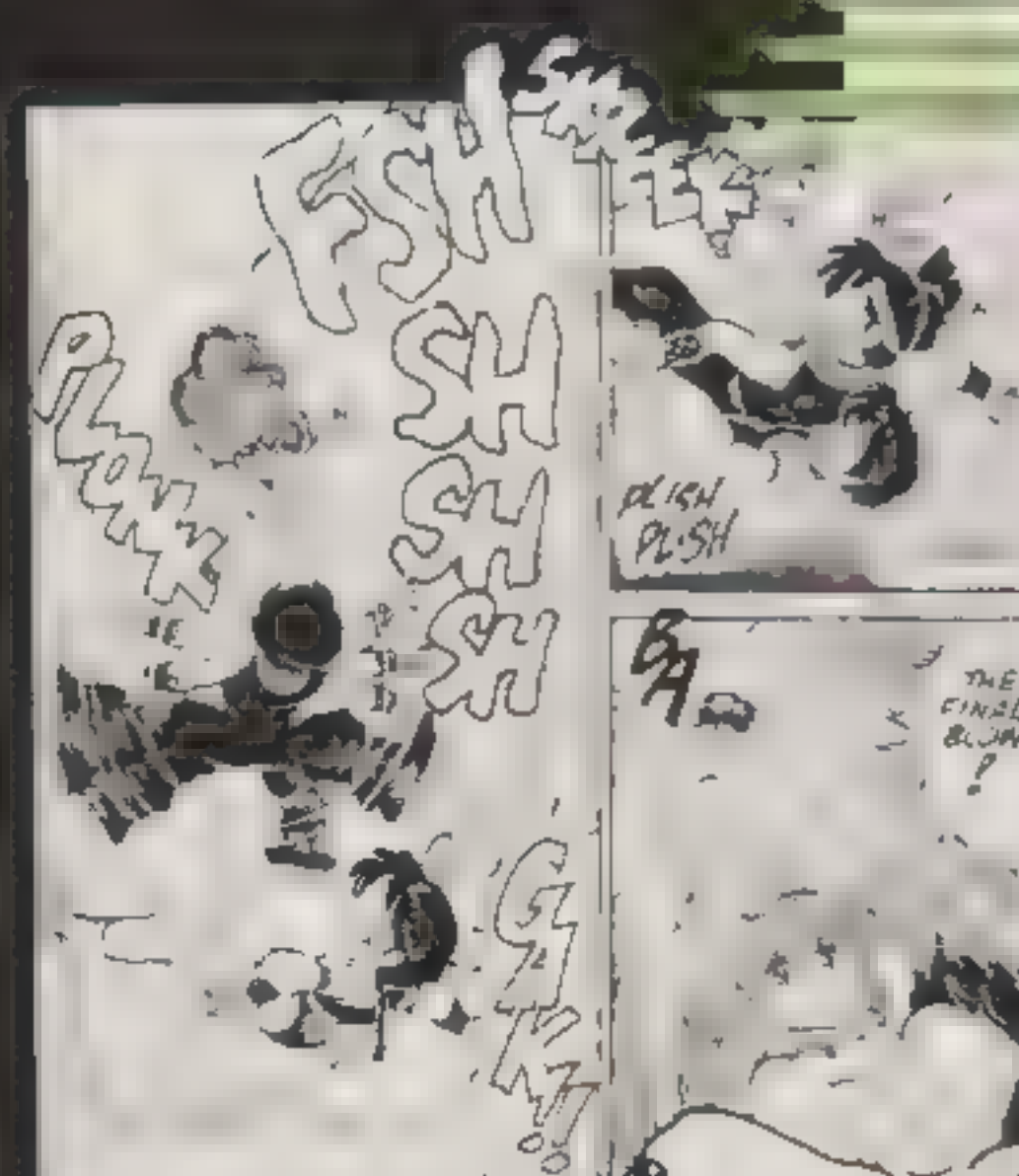
- oryginalne komiksy japońskie
 najlepszych rysowników ("Neon
 Genesis Evangelion", "A-a.
 Megamisama!", "Macross", "Ranma
 1/2", "Saint Seiya", "Dragon Quest";
- czasopisma ("Shonen Jump", "Shonen
 Champion", "Shonen Magazine");
- plakaty ("Sailor Moon", "Dragon
 Ball");
- albumy;
- modele.
- książki (tylko u nas dostaniesz
 "Bushido" Inazo Nitobe);
- oraz praktycznie wszystko, co dotyczy
 kultury i historii Japonii!

Nie zwlekaj! Jesteśmy na wszystkich
konwentach komiksowych, prowadzimy
też sprzedaż wysyłkową

もうすぐ。。。まんが専門店を開店。。。!!!

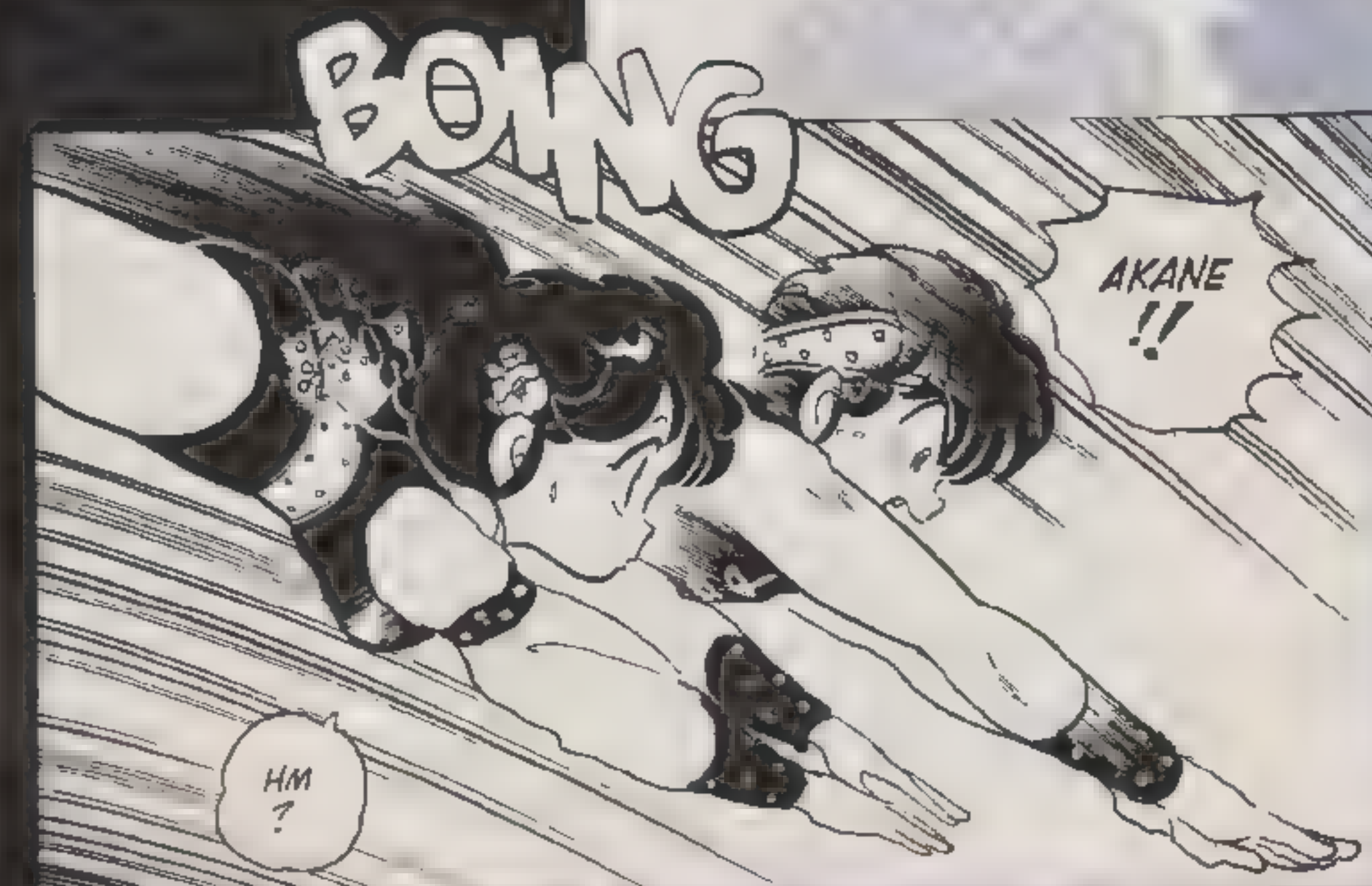
日本まんが古本店

☎ (22) 六五二二五四四



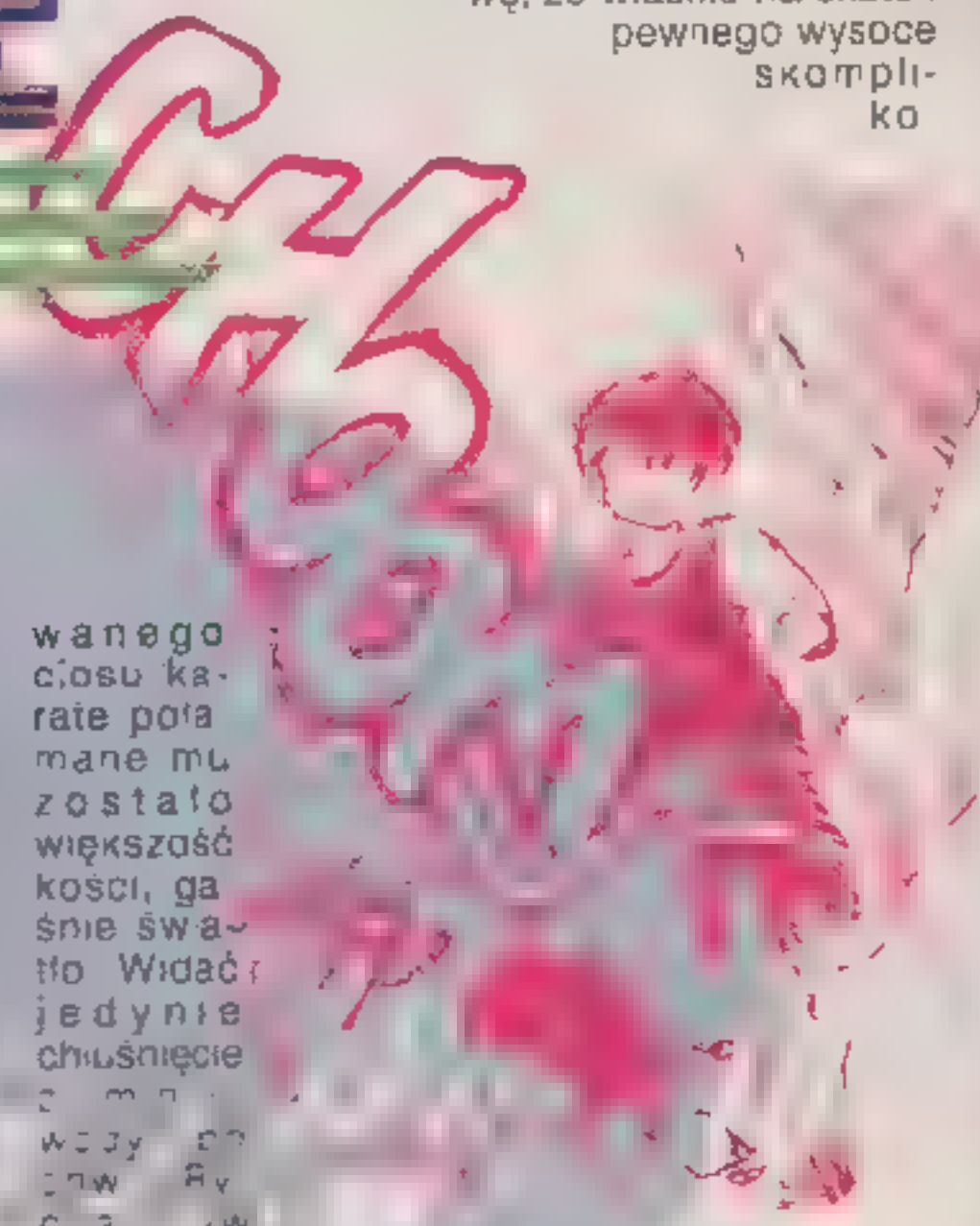
Z Ranmą 1/2 spotkała się już większość fanów mang. Jeżeli nie czytaliście komiksu bądź nie oglądaliście anime, to i tak musicie słyszeć o niej w którymś z magazynów - z uwagi na swą wysoką jakość przytaczana jest bardzo często. Historia opowiada o niekończących się perypetiach pewnego chłopaka, jego narzeczonej i kilku innych postaci. Ów chłopak, Ranma po poaniu z mącą wodą przemienia się w dziewczynę, jego ojciec w wyniku tej samej operacji staje się pandą, a Ryoga, młodzieniec zabiegający o względy narzeczonej Ranmy zostaje świnią, a właściwie małą świnką (choć w postaci ludzkiej jest umiśnionym i wysportowanym karateką). Ojciec Ranmy pewnego dnia postanowił ożenić syna z najmłodszą córką swojego przyjaciela, tak węc, jak ni trudno się domyślić wyżej wspomniana osoba wość chłopaka spowodowała w takiej okoliczności niemałe zamieszanie. Teraz wszyscy mieszkają pod jednym dachem i z biegiem czasu do dzie do nich jeszcze kilka innych równie niepowtarzalnych indywiduów.

Autorka mang, Rumiko Takahashi, zaczęła wydawać swój komiks w czasopiśmie Shonen Sunday gdzie szybko zyskał on sobie wielką popularność. Dziś Ranma 1/2 znany jest już chyba na całym świecie, w wersji angielskojęzycznej pojawiło się ponad trzydzieści tomów tej opowieści. Dzisiaj zaprezen-



tu,emy jednak jedno z ,ego wydań wcześniejszych
- tom trzec

Historię rozpoczyna Turniej Sztuk Walki na Tył-
wach. Rozgrywa się on między dwoma damsko-
męskimi parami, jedną z nich stanowi Ranma
(wersja męska) i jego narzeczona Akane. Ich prze-
ciwnikami są Azusa Shiratori i romantyczny przy-
stojniak, Mikado Sanzei. Jest to, jak do tej pory,
para niepokonana, słynąca z rozbijania (dosłow-
nie) związków swych rywali. Przez pewien czas trwa-
nia poedyktu przystojniak poawiający się od-
czasu do czasu z różą w dłoni dąży do roman-
tycznego zbliżenia się do Akane. Na to Ranma nie
może pozwolić, zatem walka staje się jeszcze bar-
dziej zaciepła. Wszystkiemu przygląda się doła-
czony do nagrody Ryoga w postaci P-Chana,
małej świnki toczącej pianę z ust na wlok Ranmy
z boku dziewczyny jego marzeń. Po chwili jed-
nak gdy Ranma zdaje sobie spra-
wę, że właśnie na skutek
pewnego wysoce
skompli-
ko-



wanego
ciosu ka-
rate pola-
mane mu-
zostało
większość
kości, ga-
śnie św-
to Wida-
jedynie
chłusnie-
2 0 7 1
wójcy 5
nowy Ry-
0 1 3

udkiej postaci) stoi już na lodowisku w pozycji bojowej wraz ze swoją partnerką w mokrym kimono. Oczywiście zamiast wystąpić razem z Akane będzie musiał walczyć u boku Ranmy (wersja żeńska). Niezwykle o to miu chodziło, ale postara się go jakoś pozbyć. Kolejnym problemem staje się jednak Mikado, który nie poprzestając na uciążliwości fizycznej i na zalecaniu się do Akane zaczął podrywać teraz samego Ranmę. Zamiast jego partnerka, Azusa, żywo zainteresowała się Ryogą dostrzegając w nim podobieństwo do upragnionej, a na grody w konkursie swinki.

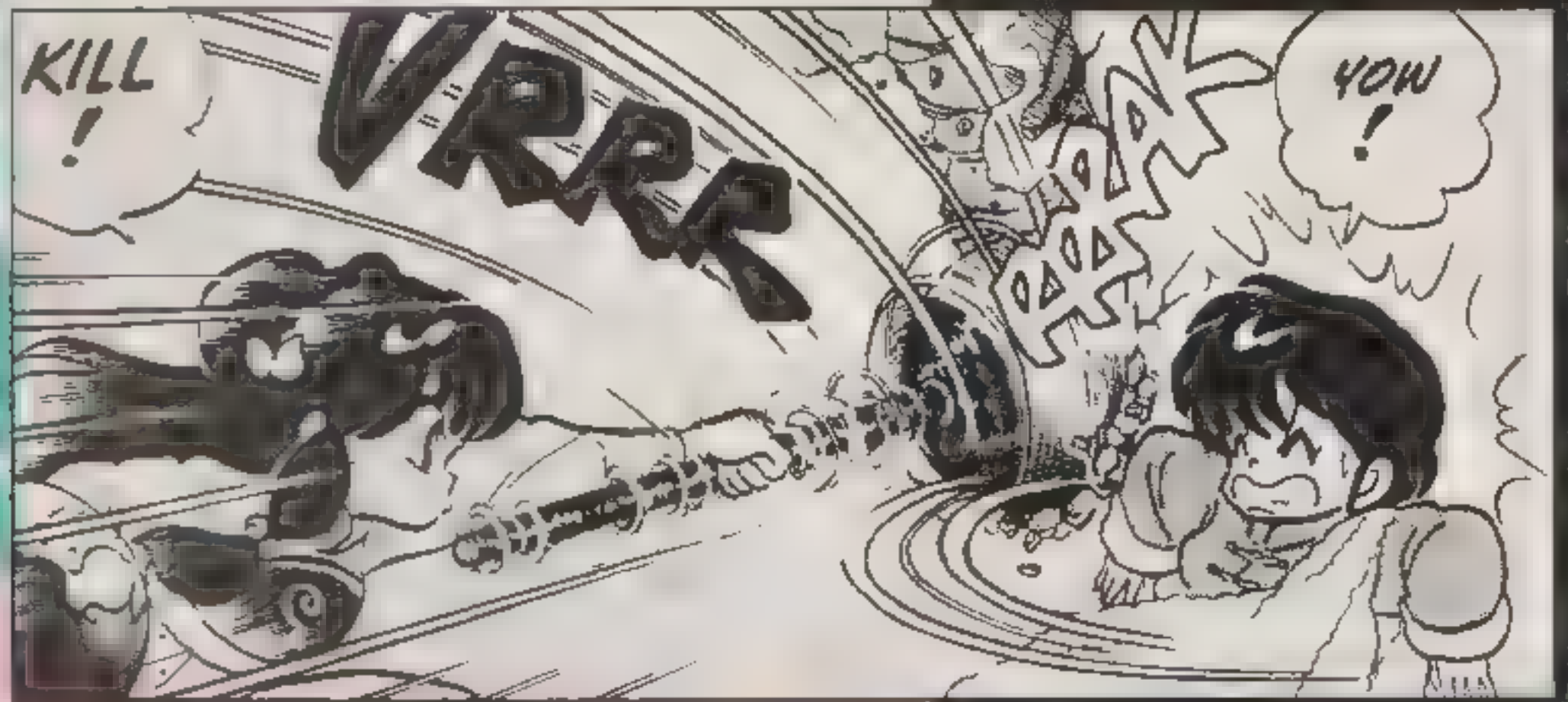
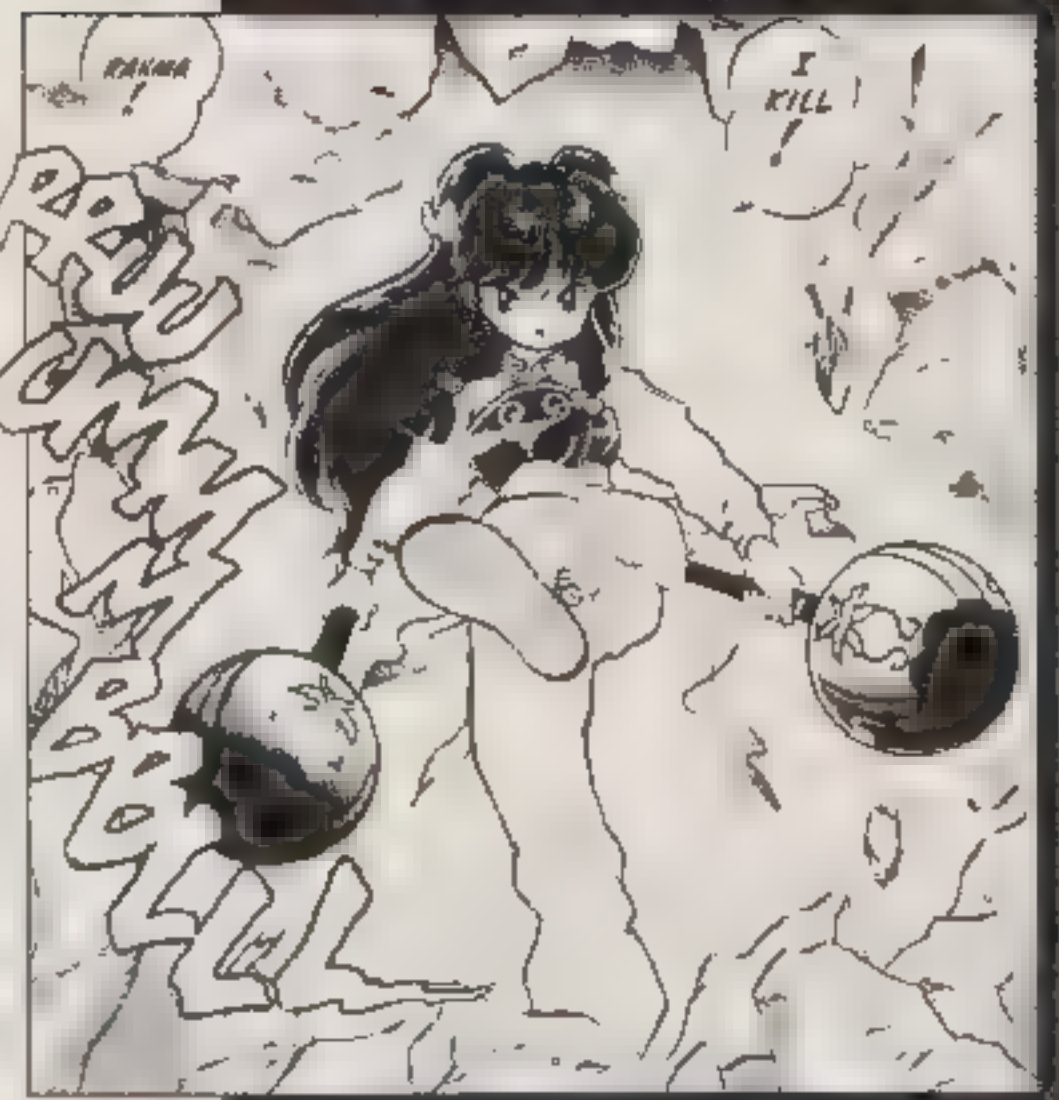


Wszystkie te personalne relacje nie przeszkadzają jednak żadnej z p a r w bez losnym okładaniu się po twarzach ostrzami tyżew, co więcej - stosują coraz to okrutniejsze bardziej bezlitosne chwytły Wyrażnie słabiej technicznie wypada tu połamany Ranma i nie umiejący jeździć na tyżwach Ryoga. Podczas jednej z desperackich szamotanin dochodzi do kolejnego wypadku: wściekły Ryoga rozbija niechcący taflę lodowiska, która po chwili zmienia się w dryfującą po lodowatej wodzie krę (lodowisko powstało na zamrożonym basenie). O ile taka sytuacja nie stanowi wielkiego zagrożenia dla Ranmy, gdyż jest ona dziewczyną, o tyle dla Ryogi jeden fałszywy krok oznacza skapanie się w zimnej wodzie, co pociągnie za sobą upokarzającą transformację w swinię przed oczami swej ukochanej Akańe. Żeby do tego nie dopuścić, post-

nawia trzymać się twardo, jednocześnie burząc nieco obraz Ranmy w oczach jego narzeczonej. Wyzywa go na pojedynek, przegra ten, kto pierwszy wpadnie do wody. W ten sposób przed widownią zgromadzoną w hali zaczyna rozgrywać się zgora nieoczekiwana walka między członkami tej samej pary, gdy jednocześnie przeciwnicy podczas tej rywalizacji zostają doszczętnie zdruzgotani i wykluczeni z meczu poprzez knock out.

kiedy wszystko idzie tak dobrze, kłopotów należy spodziewać się w każdej chwili. Okazało się, że Ranma otrzymał Pocałunek Śmierci, który jest niczym innym jak obietnicą pozabawienia całowanymi osoby życia. I to taką obietnicą, którą trzeba do trzymać za wszelką cenę.

Wszystkie te wydarzenia i jeszcze wiele innych opowiadane są w tempie nie pozwalającym czytającemu odetchnąć - akcja toczy się od jednej komicznej sceny do następnej. Nie ma tutaj czasu na nudę, nie ma długich dialogów budujących tło dla rozgrywającej się historii, tworzone ono jest przez samą historię. Cały komiks czyta się dzięki temu bardzo szybko - nie oszczędzając go, starcza na jeden wieczór. Wykorzystano tu humor sapistyczny, czyli sytuacyjny - jest to po prostu parada zabawnych scen, w której jedna goni drugą. Konstrukcja tego typu opowieści opiera się na stworzeniu interesujących postaci i "wklejeniu" ich w śmieszne okoliczności. Rumiko Takahashi udało się to bardzo dobrze, do bohaterów czuje się sympatię od samego początku, a sceny z ich udziałem stanowią klasę samą dla siebie. Ręczę, że Ranma 1/2 rozbawi każdego, nie ma w tym komiksie niczego, co mogłoby



To wszystko to dopiero początek komiksu. Po zakończonym turnieju, gdy wydaje się, że akcja powinna nieco zwolnić, przez ścianę wpada Shampoo - chińska amazonka, z zamiarem zabicia Ranmy (wersji żeńskiej). Nowe kłopoty nie kończą się jednak na próbie uratowania przez chłopaka (dziewczyzny) własnej skóry. Akane staje się zazdrosna o Shampoo - pomimo, że jest jego śmiertelnym wrogiem, nie brakuje jej wdzięku i urody, a gdy wreszcie następuje moment pocałunku, klimat się jeszcze bardziej zaostriża. Ale skąd wzięła się ta Shampoo i dlaczego chce zabić Ranmę? Otóż okazuje się, że jeszcze przed przybyciem do swej narzeczonej Ranma wraz ze swym ojcem tułał się po Chinach. Trafił tam pewnego razu do wioski amazoнок, gdzie żyły tylko kobiety. O wyzשosci jednego członka społeczności nad drugim decydowały organizowane przez nie turnieje. Ranma (wersja żeńska) z ojcem (wersja zwierzęca) zawitał do wioski właśnie podczas takiego turnieju. Niekoni głodem i skrajnie wyczerpani nieopatrznie zjedli główną nagrodę (stół obfity do syta, pełen jedzenia), którą miała otrzymać zwyciężczyni walki. Zażęci smakowaniem chińskich potraw za



uważyli wreszcie, że turniej dobiegł końca, wygrała go właśnie Shampoo, która nie ukrywając zażłości, a nawet wściekłości uświadomiła przybyłym, że zjedli należącą się jej nagrodę. Ranma jednak wpadł na pomysł, że jeżeli zacznie z nią walczyć i wygra to i tak na zasadach turnieju nagroda będzie należała do niego. Walka nie trwała długo - Shampoo przegrała. Przyjęła to bez większych emocji, a nawet więcej - pocałowała Ranmę. Lecz

decydować, że Ranma nie do jakiegś szczególnej grupy odbiorców, co nie oznacza, że jest konwencjonalny: mnóstwo w nim wyszukanych pomysłów charakterystycznych dla autorki (na przykład scena, w której Azusa nadaje imię kocy kowił - Martina). Uśmieją się przy nim zarówno dorośli, jak i młodzież.

Do oprawy graficznej komiksu nie można się przyczepić. Rysunki, mimo że są ładne, grają tu najmniej, ważną rolę. Można by oczywiście co nieco ten komiks skrytykować, ale po prostu nie wypada. Technika Takahashi nie rzuca na kość, a co ważniejsze - nie przeszkadza w odbiorze. Jest sympatyczna i przyjemna. Na dodatek w niektórych sytuacjach wykorzystane są tak farsowe elementy jak tryskające rajskim, kwiatami i łezkami rozciągającego się za rozradowanymi postaciami prezentującego swe chwalebne kwestie. Czystej parodii też jest tu dość dużo, na przykład gdy podczas turnieju łyżwiarskiego na lodowisku pojawia się Ryoga z Ranmą, wśród kibiców rozpętuje się spore zamieszanie, po chwili jednak okazuje się, że zastrzeżenia nie dotyczyły nieprzepisowej zmiany w składzie par, chodziło o to, że strój Ranmy (wersji żeńskiej) po prostu nie był sexy.

Podczas czytania Ranmy 1/2 zabawa jest wysmienita, komiks stanowi wielkie dzieło w swojej klasie. Nie znacząco to wstyd. Jeśli mówi się o humorze w mandze, nie sposób pominąć czegoś tak znaczącego jak ta opowieść. Jest w niej karate i inne sztuki walki, jest też romans, skrywana, młodzieńcza miłość, trafna parodia wielu ludzkich charakterów i cała masa kłopotów spadać na głowę głównych bohaterów, która sprawia, że czytający znacząco się podbudowuje i zda sobie sprawę, że z nim nie jest jeszcze tak źle. Polecam wszystkim młodym i starszym Ranma 1/2 gwarantuję jał pński humor sytuacyjny w najlepszym wydaniu. Radość, szczęście i śmiech - takie były moje wrażenia. Pozdrawiam i do widzenia.

Profuzjusz



Tytuł: Ranma 1/2 - tom 3

Autor: Rumiko Takahashi

Wydawca: Viz Communications Inc.

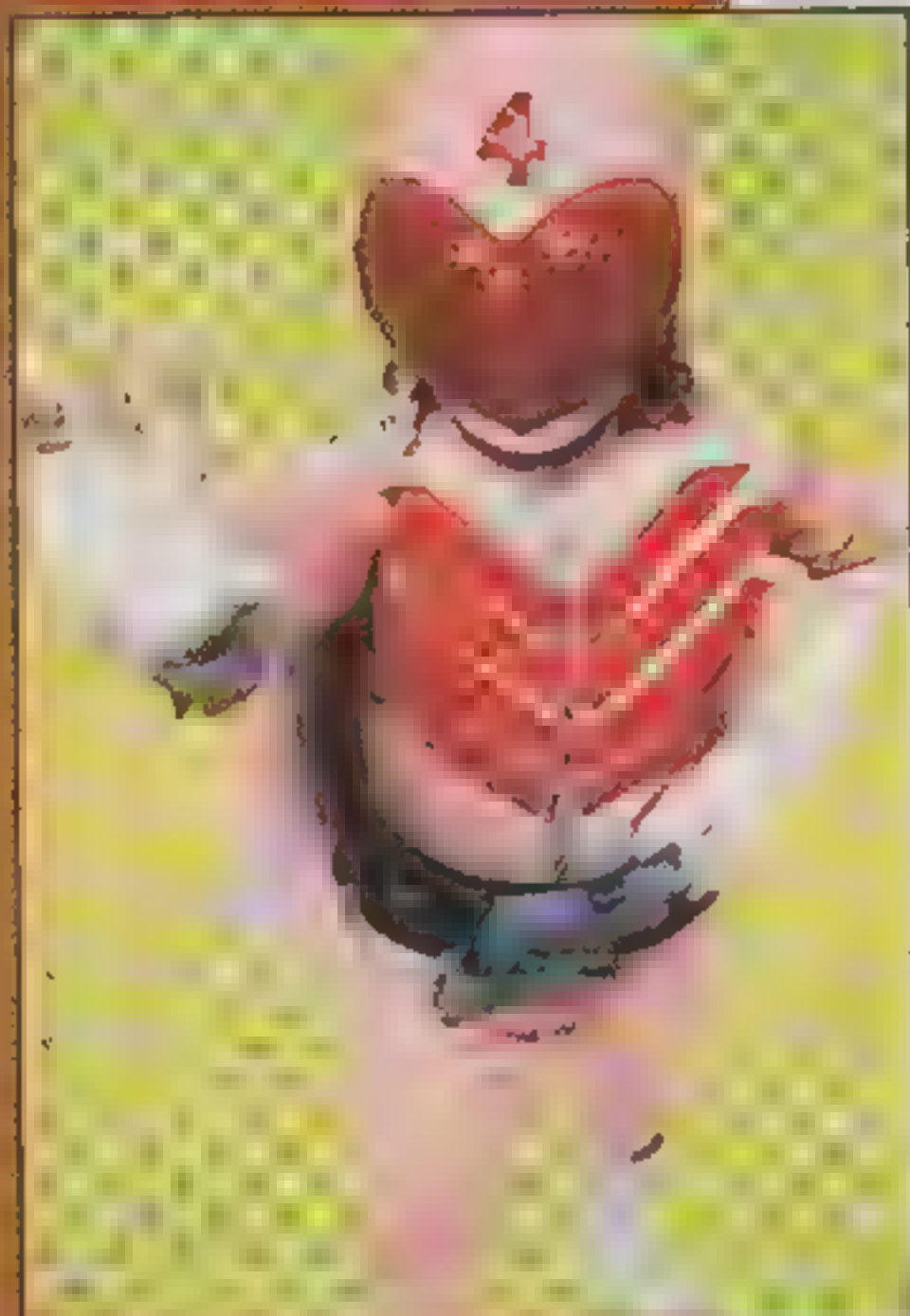
Wersja: angielskojęzyczna

Ilość stron: 204

POWER RANGERS



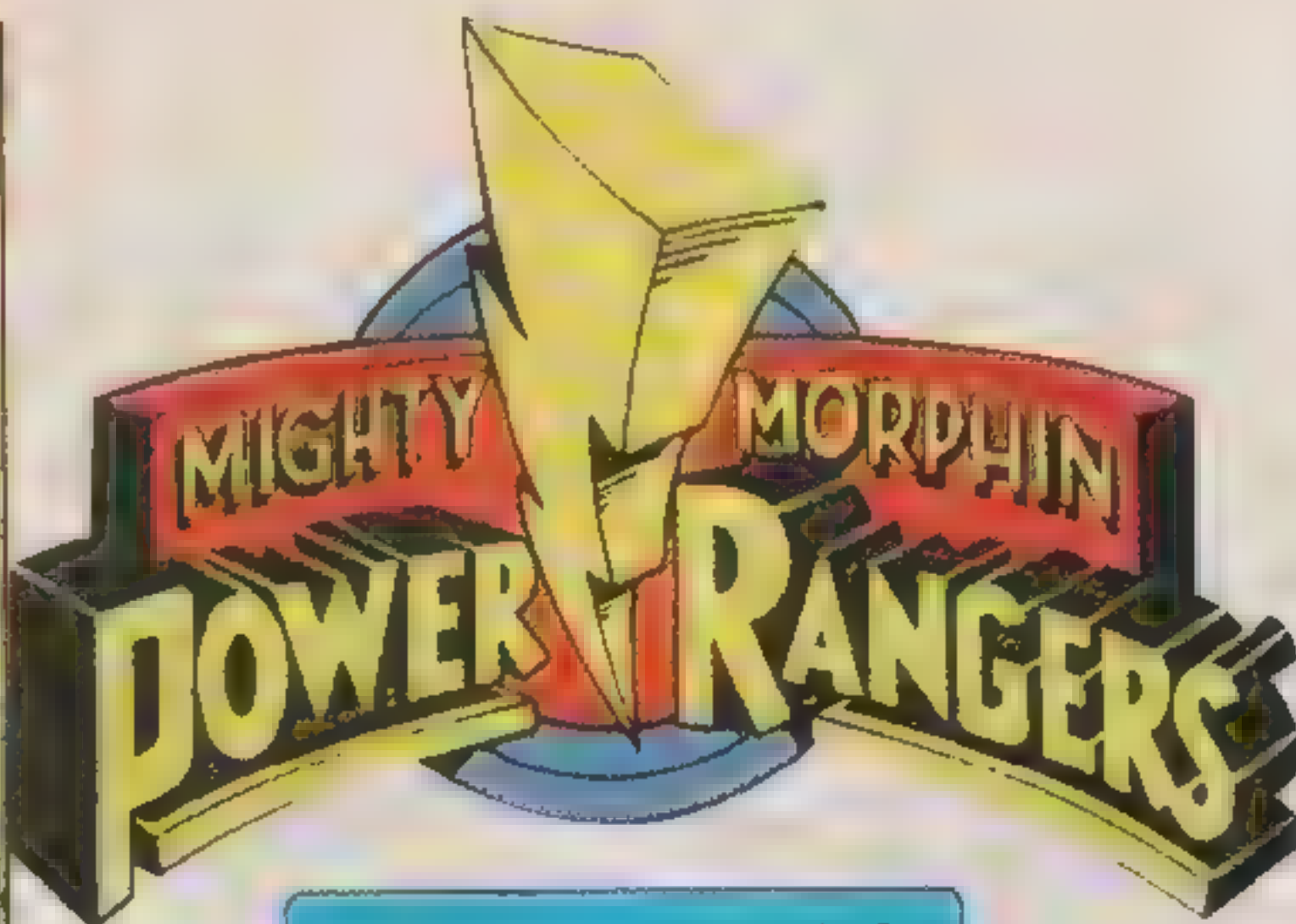
Scena z oryginalnego Sentaï



Praktyczna wojowniczość Mimuranger z zespołu Goranger



Midoalga z grupy Goranger



Jak to się zaczęło?

SENTAİ - to słowo, które na małych Japonczyków działa silniej niż "manga" i "anime". Sentaï ("grupa specjalna") to określenie telewizyjnego serialu science fiction (no może nie za bardzo science), w którym z przybylsze z kosmosu trafiają na opór dziwnych Ziemiaków (obdarzonych, rzecz jasna, super mocą). Każdy odcinek kończy walka ogromnych robotów/potworów/transformerów dinozaurów (niepotrzebne skreślić).

Prawdziwa popularność sentaï zaczęła się w połowie lat siedemdziesiątych, głównie za sprawą "Ultramana" i konkurujących z nim "Goranger". Ultraman stał się idolem japońskiej dzieci, lecz nie znalazł uznania za granicą. Próby przeniesienia nowej formuły na grunt amerykański kończyły się niepowodzeniem. W 1981 roku wytwórnia Toei podjęła szeroko zakrojoną akcję reklamową promującą serial "Taiyo Sentaï Sun Vulcan". Amerykańskie stacje telewizyjne odrzuciły ofertę, lecz kupiły w zamian kilka filmów animowanych, które potem, przemontowane, pod zmienionymi tytułami i z całkiem nową ścieżką dźwiękową jako produkt "made in USA" wędrowały po całym świecie.



Oryginalni Power Rangers czyli japońska grupa Kyoryu sentaï Zyuranger

W 1987 roku Haim Saban, szef wytwórni Saban Entertainment, zjechał do Japonii na rozmowy z kierownictwem Toei. Chciał wyprodukować amerykańską wersję sentaï "Chojinki Metalider" uzupełnioną o sekwencje z amerykańskimi aktorami. Uważał bowiem (chyba słusznie), że zróżnicowana etnicznie społeczność USA nie zaakceptuje filmu z żółtoskórymi bohaterami.

Negocjacje zakończyły się fiaskiem, lecz uparty Saban nie rezygnował. W 1992 roku ponownie nawiązał kontakt z Susumu Yoshikawą z Toei. Tym razem chodziło mu o serial "Kyoryu sentaï Zyuranger". Do trzech razy sztuka... Realizację amerykańską, wersję nadzorował triumwirat złożony z Sabana, Yoshikawy oraz wiceprezesa Toei, Yoshinobu Watanabe. We wrześniu 1993 roku, potężna sieć telewizyjna Fox, grupująca sto trzydzieści pięć stacji lokalnych, nadała pierwszy odcinek "Mighty Morphin Power Ran-

gers". Żadna z osób odpowiedzialnych za produkcję (łącznie z Sabanem) nie przypuszczała, że trzyma w ręku prawdziwą żyłę złota.

Z oryginału pozostały jedynie sceny akcji, w których zamaskowani Power Rangers walczą ze złą Ritą i jej kitowcami. Dokreślił aranżowano w Kalifornii, stąd też w pierwszych odcinkach nie brak niekonsekwencji, zarówno w kostiumach, jak i w scenografii (wiele walk rozpoczyna się np. na boisku liceum w Angel Grove, a potem - po transformacji bohaterów - w tle widać japońskie sklepy

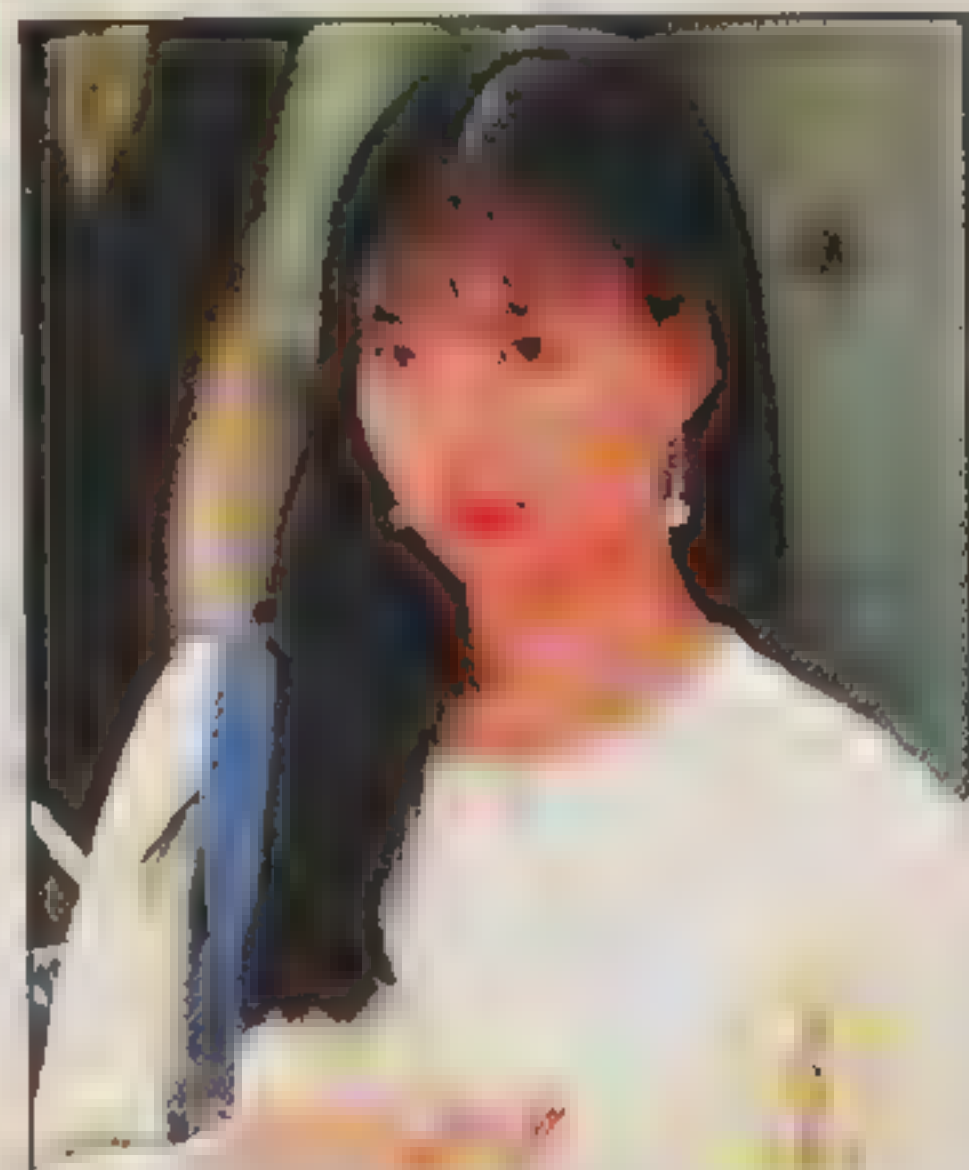
i tokijską wieżę telewizyjną). Strzałem w dziesiątkę okazał się natomiast pomysł z wielonarodową obsadą. Wkrótce po premierze, serial sprzedano do ponad trzydziestu krajów; pięć lat później, dzięki Polsatowi, trafił także do Polski.

Bohaterami pierwszej serii "Power Rangers" jest piątka wybitnie uzdolnionych licealistów, wybranych przez tajemniczego Zordona do walki z zaborczą czarodziejką Ritą, dowodzącą oddziałami Zła z bazy wybudowanej na Księżycu.

Dowódca grupy, siedemnastoletni Jason (Austin St. John), ma czarny pas w karate i niezwykle poważnie traktuje swoją misję. Nieco skryty, do walki wkłada czerwony kostium i - jak każdy Ranger - w razie potrzeby może wezwać na pomoc jednego z ogromnych robotów, zwanych dinozordami.

Skośnooka Trini (Thuy Trang), określana przez Zordona jako dziewczyna "o rękach jak błyskawice i duszy jak uśpiona toni stawu", z trudem wpada w złość, ale raz rozgniewana łomocze wrogów bez najmniejszej litości. Na ogół cicha, zatopiona w lekturze, uwielbia filozofię Wschodu i chyba jako jedyna z Rangerów potrafi dogadać się z Bilem.

Czarnoskóry Zack (Walter Jones) jest prawdziwą "duszą towarzystwa". Zawsze wesoły, przyjacielski, uwielbia taniec i muzykę - od haendla do hip-hopu. Zamknięcie do tańca pozwoliło mu opracować nową formę walki, którą nazwał "Hip-hop kiddo". Mimo zalet ma całkiem kłopoty z dziewczętami...



Trini (Złoty Wojownik) "w cywilu"



Żółty, arcyłotz średniego kalibru

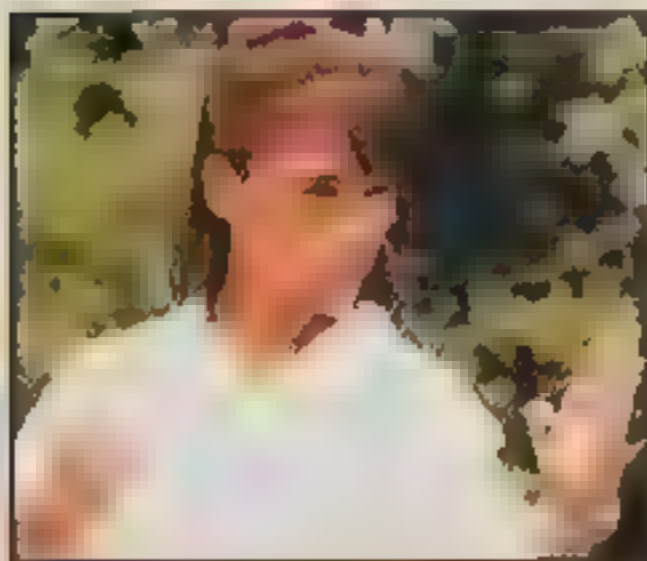
Kimberly (Amy Jo Johnson) uprawia gimnastykę artystyczną. Rozwód rodziców sprawił, że czasem popada w melancholię, lecz w walce nie okazuje ani śladu słabości. Często też zastępuje Jasona przy podejmowaniu ważnych decyzji.

Billy (David Yost) to "mózg" zespołu. Inteligentny aż do bólu, posługuje się techniczno-elektroniczno-informatyczną gwarą, co sprawia, że niekiedy bywa nie rozumiany. Członek Klubu Dyskusyjnego, Koła Młodych Naukowców, Klubu Matematycznego, Sekcji Szachowej, Mensy, oraz Stowarzyszenia Lingwistycznego im. William F. Buckleya.

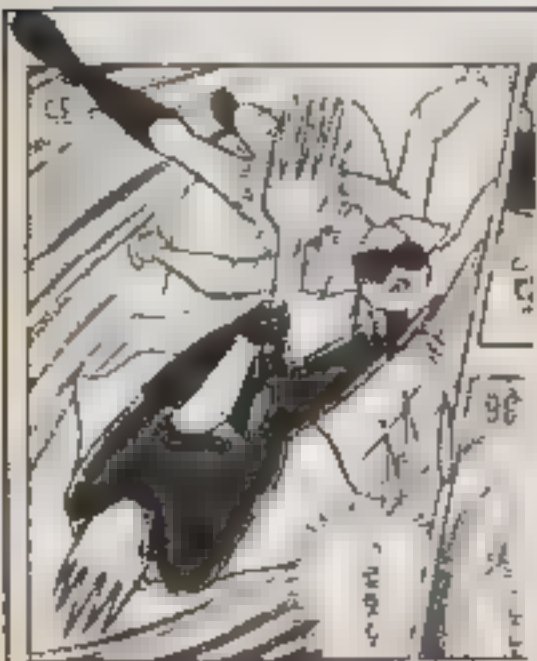
Po kilku odcinkach pierwszej serii pojawił się jeszcze Tommy (Jason David Frank), siedem nastolatek, "zaprogramowany" przez Ritę do zniszczenia tajnej bazy Zordona. Samotnik, indiańskiego pochodzenia, zdołał się uwolnić spod wpływu czarodziejki i jako Zielony Ranger na krótko dołączył do grupy. Rozzłoszczona Rita odebrała mu super-moc, lecz tu znowu wtrącił się Zordon, wziął Tommy'ego pod swoje skrzydła, obdarował białym kostiumem i nowym dinozordem.

Sukces serialu sprawił, że Ham Saban zaczął rozmyślać nad filmem kinowym. Niestety w międzyczasie zaczęły się kłopoty z obsadą. Jako pierwsi odeszli Jason, Zach i Trini. Dla uniknięcia nieporozumień scenarzyści wysłali ich do Szwajcarii, na Kongres Pokoju. W miejsce nieobecnej trójki wszedł Rocky (Steve Cardenas) w towarzystwie Aisly (Karan Ashley) i Adama (Johnny Yong Bosch). Tommy, już jako Biały Ranger, awansował na dowódcę.

Budżet filmu kinowego przekroczył sześć milionów dolarów, z czego większą część pochłonęły efekty specjalne. Rita i jej nowy kompan, Lord Zed, zostali zepchnięci na margines akcji przez jeszcze gorszego Ivana Ooze'a, zaś Rangerzy dostali nową moc i zupełnie nowe kostiumy. Mimo całkiem poprawnej realizacji film nie przyniósł spodziewanych zysków, więc na raz zrezygnowano z sequełu bohaterowie wrócili do telewizji. Co ciekawsze, wreszcie także trafili do ojczystego kraju, gdyż



Kimberly alias Różowy Wojownik



Kiranger i Madoranger w akcji

wa przystąpili do produkcji kolejnych przeróbek. Tak powstały m.in. "Masked Rider", wykorzystujący fragmenty kultowego sentai "Kamen Rider Black", autorstwa samego Shotaro Ishinomori (pierwszy cykl "Kamen Rider" powstał już w 1971 roku), oraz "Big Bad Beetleborgs", woryginalnie reżyserowane przez Hichiego Yamato.

Mimo coraz silniejszej konkurencji, Power Rangers nie zamierzali ustępować pola. W międzyczasie wykorzystali już cały materiał z "Koryu sentai Zyuranger", "Galaxy Ranger" i "Dairanger". Najnowszy serial, "Power Rangers Zeo", został połączony z kolejną zmianą kostiumów, gdyż sekwencje walk pochodzą z "O-Rangers". Z dawnej obsady pozostali Billy, Tommy i Adam, już absolwenci szkoły w Angel Grove. Dołączyła do nich nowa para aktorek: Catherine Sutherland i Nakia Burrise. Dorosli także Mięśniak i Czacha, którzy w pierwszej serii pełnili rolę klasowych wesołków. Teraz pracują w policji, ale nie wyzbyli się swych nawyków.

Nawiasem mówiąc, komiksowa wersja serialu, publikowana przez TM-SEMIC, to "Power Rangers Zeo". W Polsce mamy starą serię (o innych nic nie słyhać), w komiksie - najnowszą. To chyba także sprawka Rity.

Witold Nowakowski

Himitsu sentai Go-onger (c) 1973 Goro Yamada / Shogakukan
Denzhi sentai Mega Ranger (c) 1997 TV Asahi
Mighty Morphin Power Rangers (c) 1993 Saban International / Toei
Kyoryu sentai Zyuranger (c) 1992 Toei

Charakterystyka POWER RANGERS (pierwsza seria, wyświetlana w Polsce)

JASON

kolor: czerwony
moc: tyranozaur
bron: miecz miedzi
pojazd: Tyranozaur Dinoszaur
Jason jest także gitarzystą i liderem Mega-Rita, powstającego z piasku i dźwięków.

TRINI

kolor: zielony
moc: tygrys szanujący
bron: sztycyłki
pojazd: Tygrys Szanujący Dinoszaur

ZACK

kolor: czarny
moc: mastodont
bron: młot żelazny
pojazd: Mastodont Dinoszaur

KIMBERLY

kolor: różowy
moc: ośrodkowy
bron: kłopoty
pojazd: Pierodaktyl Dinoszaur

BILLY

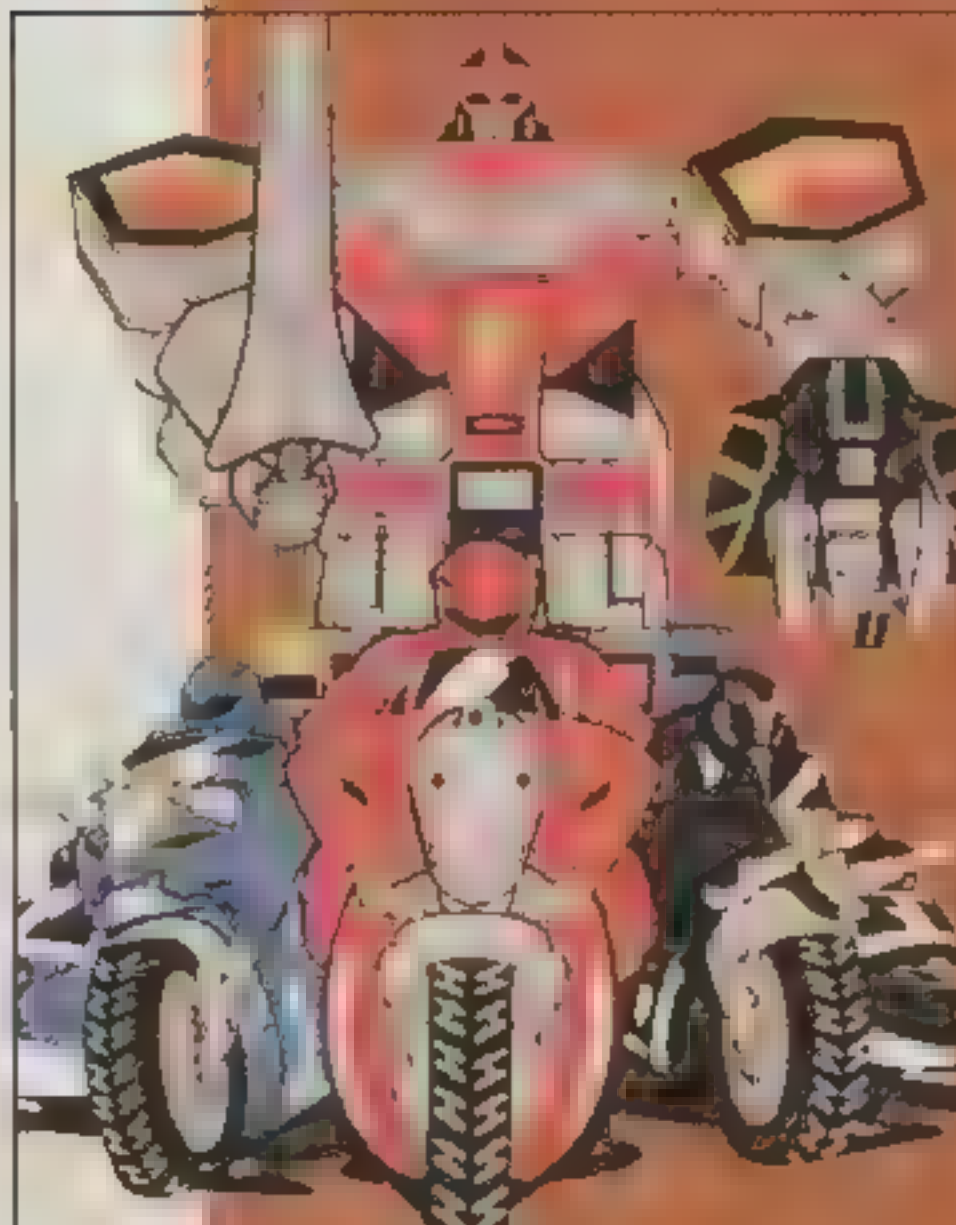
kolor: niebieski
moc: triceratops
bron: widełki
pojazd: Triceratops Dinoszaur

JASON

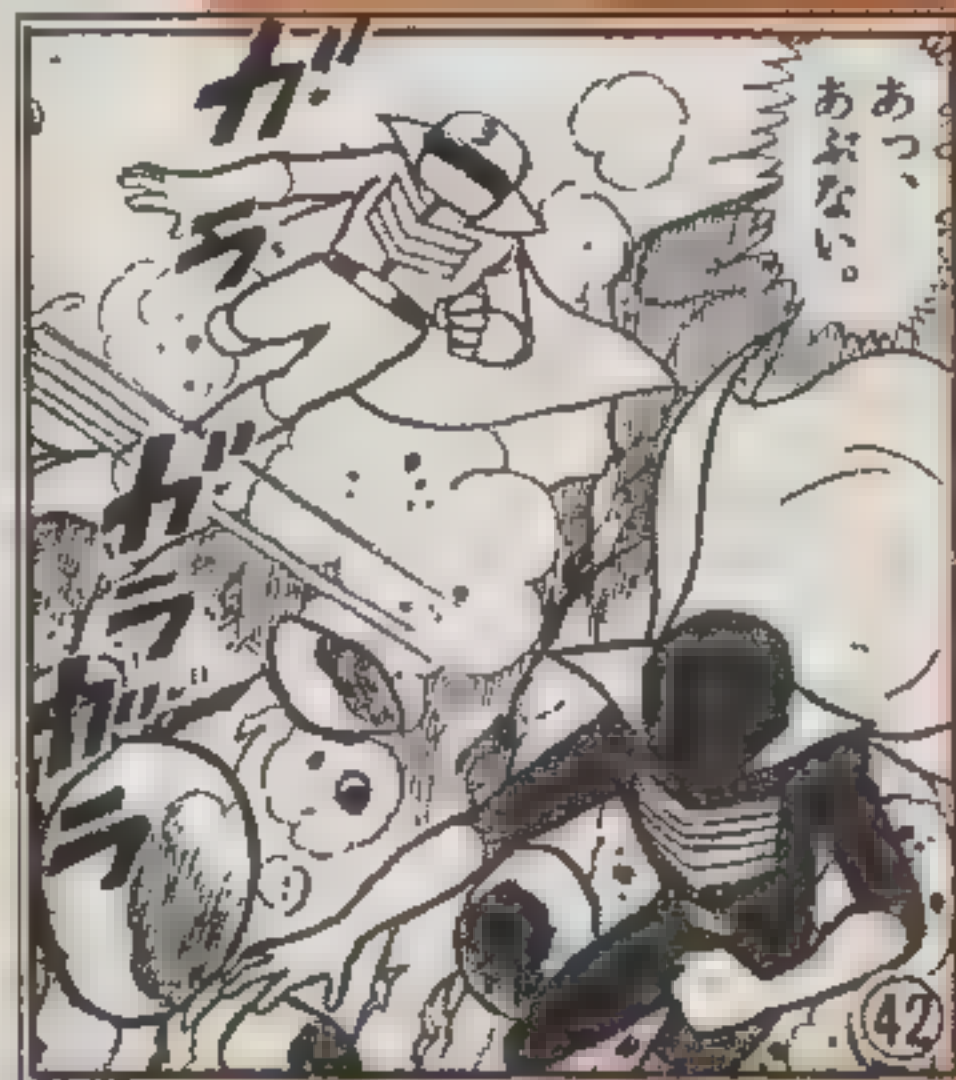
kolor: zielony
moc: smok
bron: sztycyłki
pojazd: Smokozor

premiera serialu w japońskiej telewizji odbyła się dopiero w 1996 roku (!). Wcześniej młodzi sentai nawet nie kojarzyli nazwy "Power Rangers".

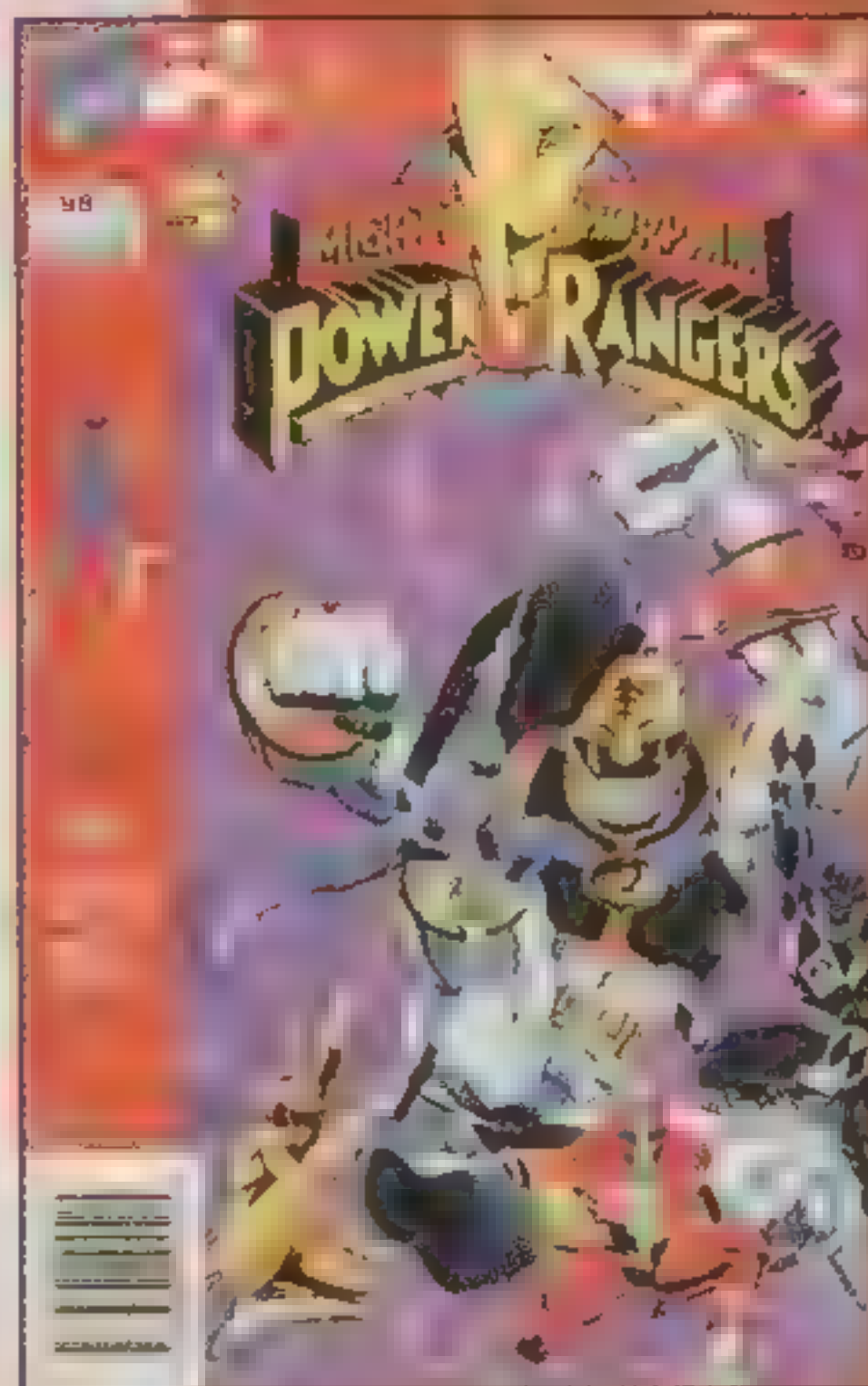
Telewizja nie zawiodła. Popularność serialu rosła, a wraz z nią wpływy producentów Saban i Yoshika.



Power Ranger Dinoszaur



Akaranger w walce z Forkiem (od angielskiego "fork" - wilec) i Merga Himitsu sentai Go-onger z 1973 roku



Power Rangers Zeo do poszukiwań



Zaczęło się bardzo klasycznie - ktoś zaczął podburzać tłum. Potem poszły w ruch hasła narodowe-wyzwolenie i tak dalej. (Na zdjęciu prezydent - Andrzej Lech).



Wielka sala.



Wielka sala. W tle widać scenę z koncertem.



Coś tam się dzieje. W tle widać scenę z koncertem. Wszyscy podziwiają próbę wedy.

FAN



Fani's Familiaris +1 do wszystkich Cech w czasie gdy karta KRAKON jest w grze.

1

KRAKON '98

"Krakon '98"

VI Ogólnopolski Zlot Miłośników Fantastyki

W

Wielka sala. W tle widać scenę z koncertem. Wszyscy podziwiają próbę wedy.



Zycie dopiero się budziło
wy pokreślić się po

ch kamratów, a imiona n-
sze zostały zapisane dla potom-
ch na liście bohaterów (Gato-
ał nogę podczas ucieczki i powiedział, że został napad-
nięty przez wroga odzianego
ratował z płomieni ranną sta-
ruszkę - stąd ten awans)
wracając do sedna - po
nu amunicji i załadowaniu bro-
ni (czytaj: kupieniu filmu
umieszczeniu go w aparacie)
zarządziliśmy odwrót i ponownie
przedzierając się przez ostrzał
wkroczyliśmy do bazy. Pierw-
szym naszym celem była sala
gimnastyczna, na której zbiorc-
wo oddawano:
czyli inn-
piękne

przez wędrownych gra-
w ze szpon lu

absolutnie wszędzie, ni-
jedną, że w sali gimnastycz-
Cały budynek szkolny był okupowany - scho-



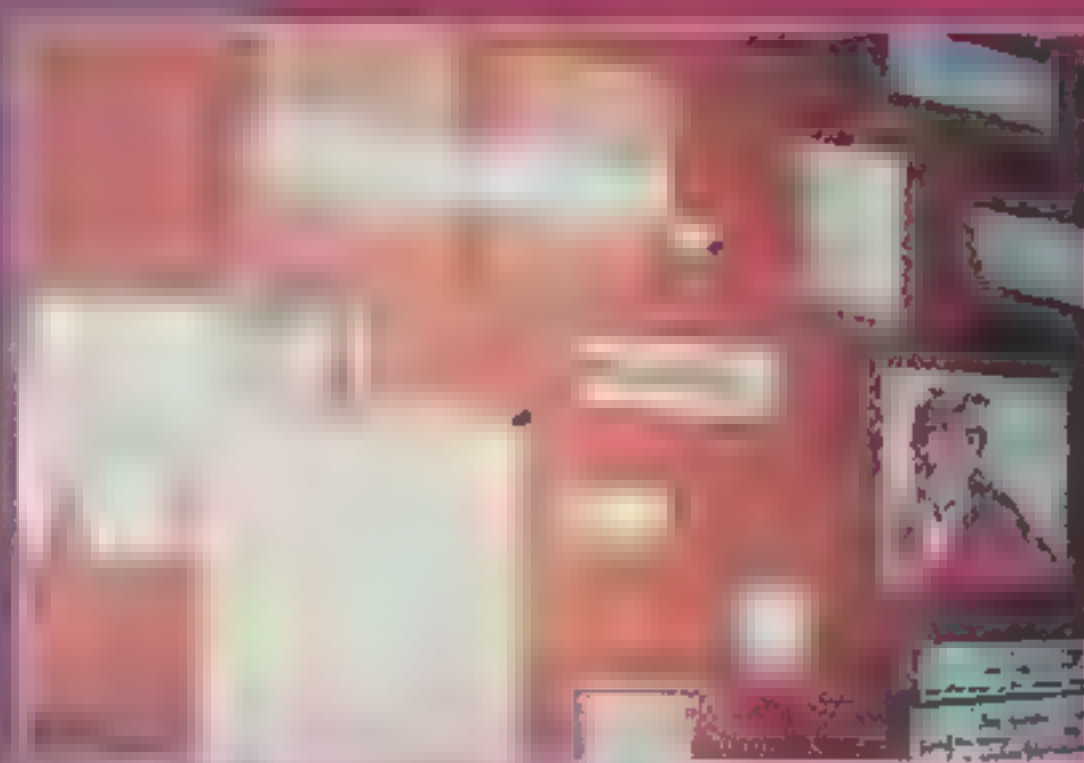
spotkanie z Mr Floatem, który mię-
braniym swoje wrażenia z pobytu na
Shin-Iken Kai'98. Poza tym przewi-
jało się jeszcze wiele innych tema-
tów związanych z mangą i sytuacją
polskich fanów. Zastanawiano się
miedzy innymi: co zrobić, aby pol-
skie kanały telewizyjne zaczęły emi-
tować serie anime. ech, odwieczny
tem. Mijmy nadzieję, że kiedyś
zażegnany. Kto wie, może
szybciej, niż się tego spodziewacie.

Podsumowując

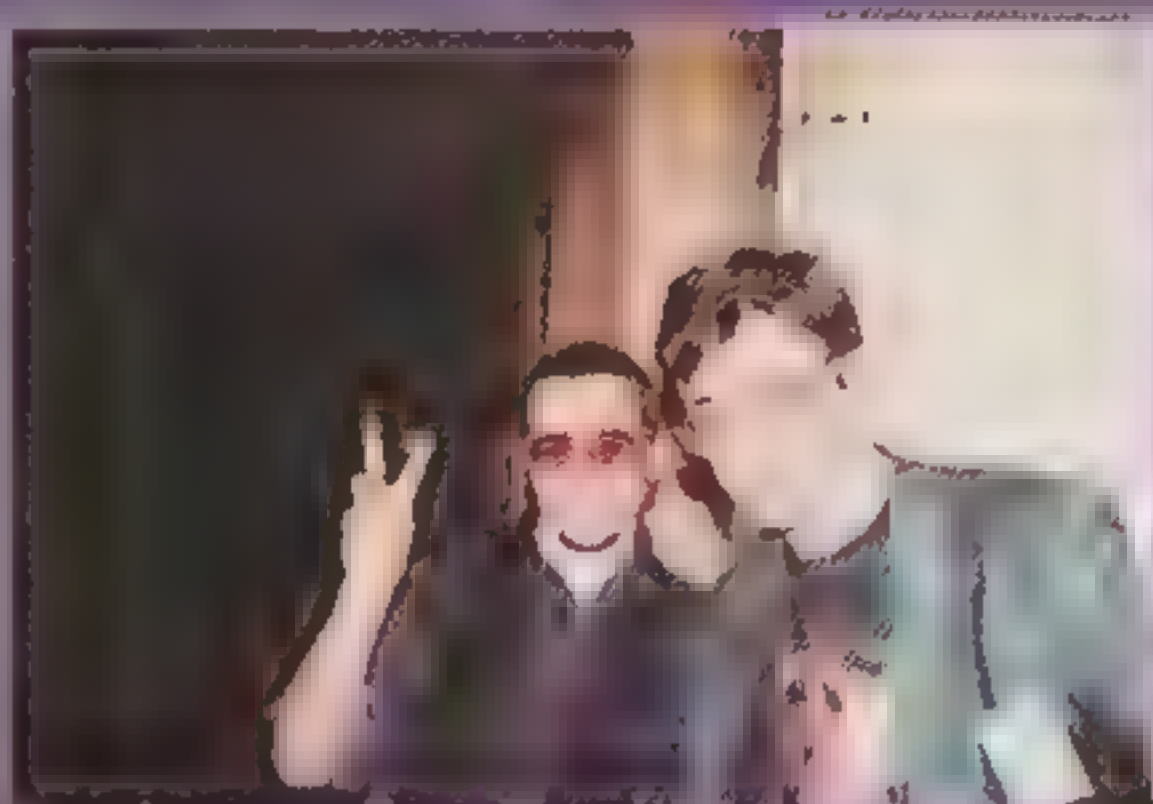
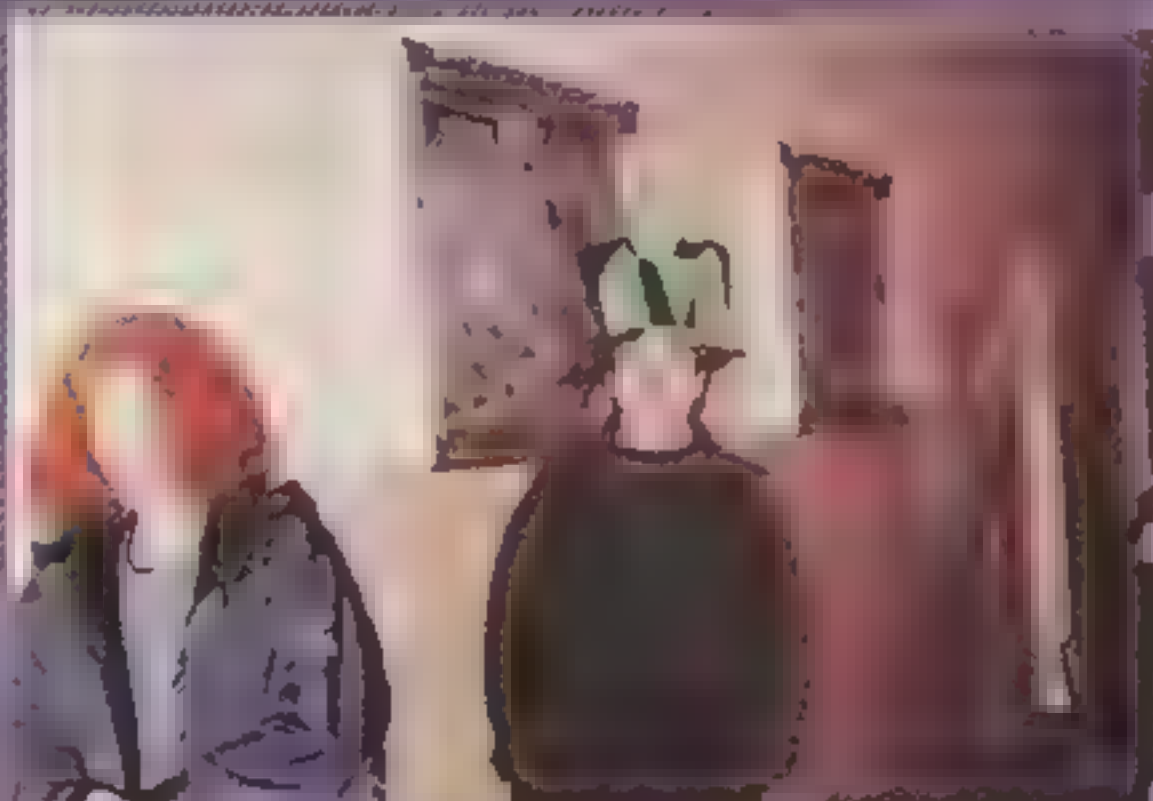
Wrażenia negatywne? Hmm, może nie tyle negatywne, nazwałbym je raczej lekkim niedosytem, a dlaczego? Powód jest bardzo prosty - na konwentom praktycznie tego rodzaju nie ma kolorytu, w jakim obfitują podobne tego typu spotkania fanów w innych krajach. Zabrakło tutaj np. klasycznej maskarady - ach, ileż to radości daje przebranie się za swego ulubionego bohatera, niekoniecznie mangowego (ale bardzo wskazane!), tego się nie da opowieścić. Takich imprez się nie zapomnia. Co prawda organizatorzy zapowiadali konkurs strojów "horrorystycznych", ale nas na tej imprezie nie było, więc nie będziemy się wypowiadać na ten temat. Jeszcze jeden drobiazg - organizacja, odnieśliśmy wrażenie, że impreza odbywała się na zbyt dużym obszarze całego budynku szkoły - organizatorzy mieli lekkie trudności z opanowaniem sytuacji, gdyż wiele się działo jednocześnie w wielu miejscach. Tak, ale to nie jest naszym

Przez nas, pozytywnie, zdecydowa-
na tak! Po raz pierwszy pozostaje nam
podziękować organizatorom za trud-
ności sobie zadać, aby doprowadzić
do skutku to spotkanie. Takich im-
prez z całą pewnością brakuje
w naszym kraju. Mamy nadzieję, że
czasem każdy polski fan mangi
współtętny, będzie mógł bez
problemu przynajmniej raz w roku
wybrać się na spotkanie z ludźmi
podobnych zainteresowań i
poznać się jak i siebie, spotkać w
koncu ktoś inny zrozumie "swira",
jak nie ktoś mu podobny. Wielkie
podziękowania za wszystko i do zo-
baczania na przyszłych spotkaniach.

Mr. JEDI
Fold: M-380



...nie pisali o czymś zupełnie innym. Podobnie wyglądała sytuacja zbytnie przed katem. Arzyński: Tenchi Muya! Teni Rie do kaza no naito, iecz do miet ≈ 00 czym zowadala.

[illegible]

A tak w oczach mdleło wiele osób, gdy przed ich oczami
stał stary, tak widoczny, mój tyko wypłatał się do
zera i wrócił do domu szczęśliwym, ach.

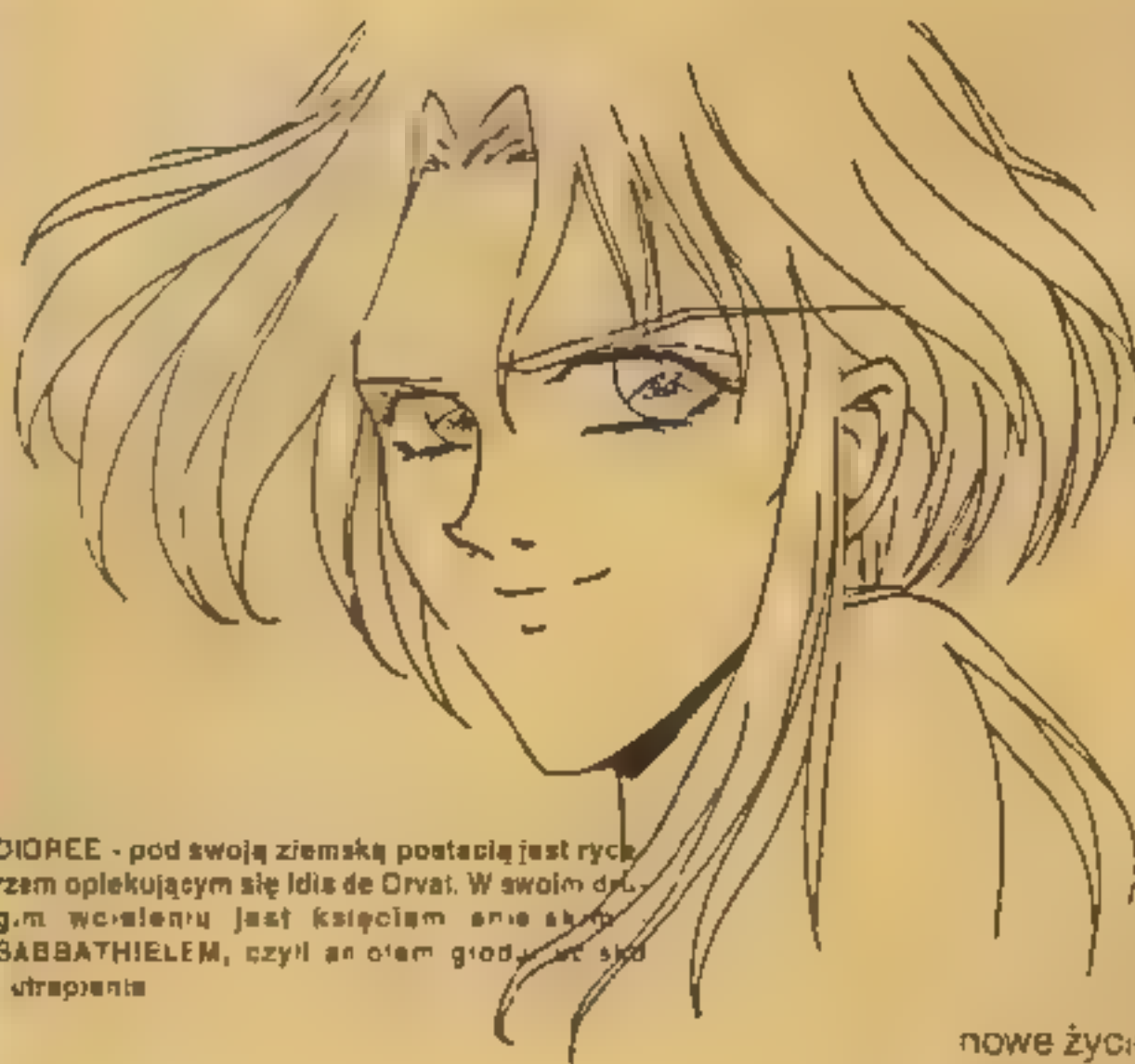
akcesona
ciáných

2. He is not a member of the
 3. He is not a member of the
 4. He is not a member of the
 5. He is not a member of the
 6. He is not a member of the
 7. He is not a member of the
 8. He is not a member of the
 9. He is not a member of the
 10. He is not a member of the



POLSKA MANGA

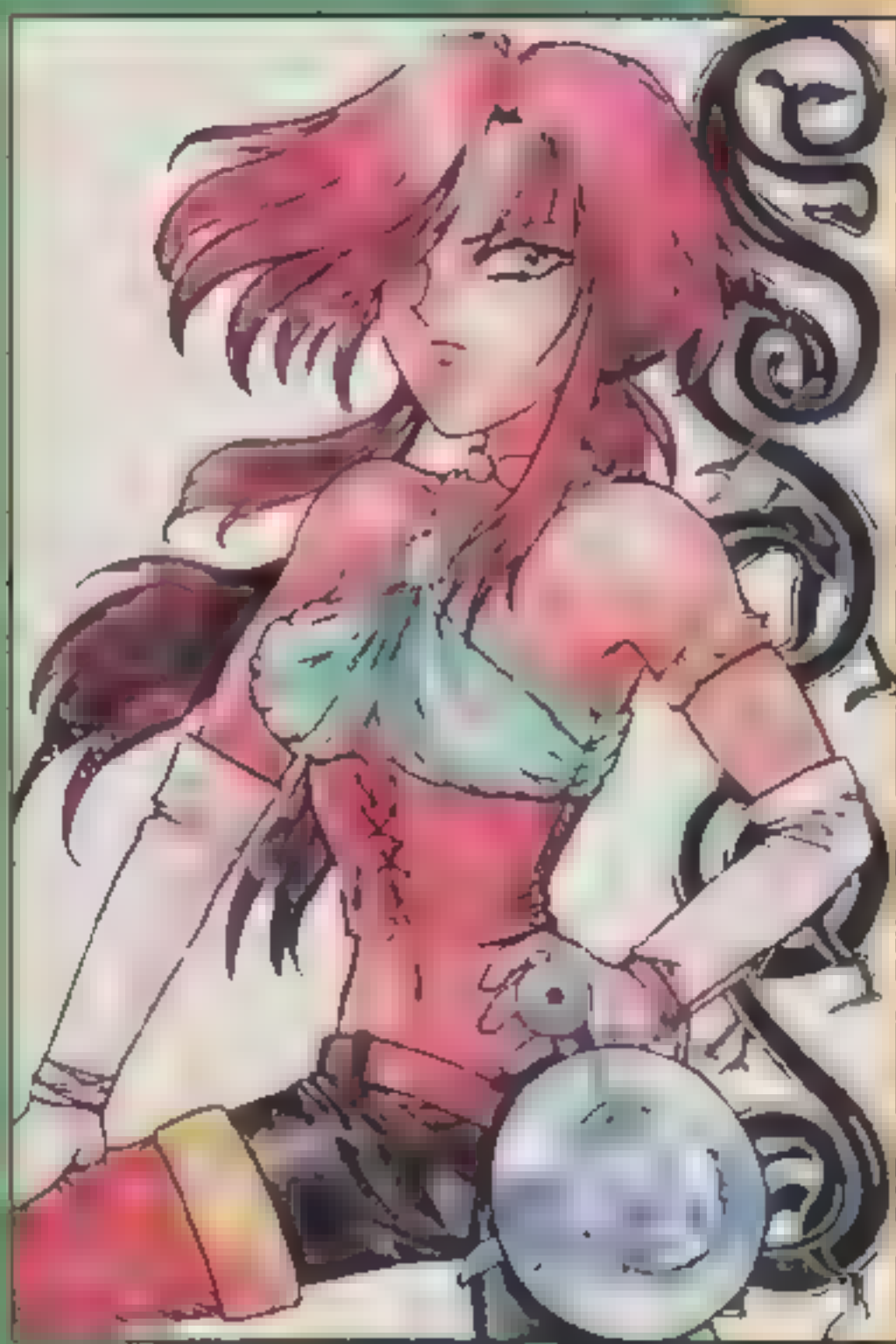
Specjalnie dla redakcji „Kawaii” z ZAN CHIMIAK rozmawiali Mr Jedi i Mr.Gato



DIOREE - pod swoją ziemską postacią jest rycerzem opiekującym się Idia de Orvas. W swoim drugim wcieleniu jest księżciem aniołów SABBATHIELEM, czyli aniołem grody, wstyd i utrapienia



Idia de Orvas - księżniczka z bajki, która nie chce żyć w świecie do jakich przynależała



YANHAO - legenda MCOI 140

Część z Was, która posiada polskie wydanie drugiego tomu „Czarodziejki z Księżyca” (J.P. Fantastica), zapewne natknęła się na stronie 192 na jedną, tajemniczą stronę z komiksu, z jeszcze bardziej enigmatycznym podpisem „W tym miejscu z prawdziwą przyjemnością prezentujemy Wam „próbkę” polskiej mangi. Prawda, że jest świetna? (...) Możemy zdradzić tylko tyle, że autorka tej strony bardzo poważnie myśli o opracowaniu całej książki, a my poważnie myślimy o jej wydrukowaniu.” Dlatego też, specjalnie dla Was, przeprowadziliśmy krótki rekonesans, którego efektem jest ten oto wywiad, plus wykonanie specjalnie dla magazynu „Kawaii” designy postaci z tej nowo powstającej mangi!

Kawaii: Jak doszło do Twojego spotkania z Panem Shin Yasudą?

Zan Chimiak: Pamiętam, że miał się ukazać pierwszy tom „Czarodziejki z Księżyca” i wtedy właśnie w Krakowie pojawił się Pan Yasuda. W tym czasie robiłam komiks o nazwie „Milenium” do krakowskiego fanzinu „Yoh Kai”, którego redaktorem naczelnym jest Mateusz Tomczyk. Był on zresztą współorganizatorem Krakowskiego Konwentu Komiksów. Wracając do pytania Pan Shin kiedy mu pokazałam swoje prace, stwierdził, że nie spodziewał się takiego spotkania. Rozmowa odbyła się w księgarni, gdzie spotkaliśmy się jeszcze z paroma przyjaciółmi. Już później w kawiarni zapytał mnie, jakie jest moje marzenie. Powiedziałam więc, że bardzo chciałabym wydać mangę.

Kawaii: Czy już wtedy miałaś pomysł na mangę, nad którą obecnie pracujesz?

Zan Chimiak: W sumie miałam już wstęp, przy którym pomagał mi mój kolega - Mariusz Tomczyk. Do niego też na eż sam pomysł i pomoc przy tworzeniu pierwszych plansz. Wtedy wcale nie myślałam, że będzie to coś poważniejszego. Sądziłam, że ukazywać się to będzie w fanzinie i tak też wyglądał początkowy projekt: dopóki ukazuje się fanzin ja rysuję kolejne części. Krótko mówiąc, tworzę od numeru, do numeru. A wtedy nastąpił przełom. Nie wiem, czy tego doświadcza każdy twórca, ale ja zakochałam się w tym co robię. Zaczęłam nawet oddychać powietrzem, które jest w tej krainie. Robiąc każdą kolejną planszę czułam, że nadaję czemuś

nowe życie. Kiedy więc Panu Yasudzie spodobał się mój pomysł usadlałam ponownie nad scenariuszem. Stworzyłam design wszystkich postaci z mangi na szkicowałam sobie w wyobraźni scenariusz, co zaowocowało później spisaniem scenopisu na około 60 plansz. Jednak Pan Yasuda stwierdził, że w grę wchodzi minimum sto plansz. Musiałam więc przysiąc i jeszcze trochę popracować nad moim projektem.

Kawaii: Czy nie masz żadnych problemów z kreowaniem historii? Jak wyglądało tworzenie scenariusza w Twoim wypadku?

Zan Chimiak: Może zabrzmiało to zabawnie, ale scenariusz powstawał w wannie, kiedy szłam się kąpać. Dzięki temu moje scenariusze wydają się bardzo ciekawe, mam nawet jeden przy sobie (Rzeczywiście? Zeszyt zapisany drobnym mackiem, wyglądał jak część akt wrocławskiej prokuratury po lipcowej powodzi. Mr Gato). Później scenariusz rozrysowywałam sobie na plansze. Muszę jednak otwarcie przyznać, że nie jestem taka dobra w panningu (roz mieszczanie kadrów na stronie - Mr Gato). Właściwie jeżeli chodzi o ten aspekt tworzenia mangi, zawsze potrzebna jest mi pomoc. Kiedy rysuję na przykład zamki, bądź rycerzy, nie jest z tym najgorzej, i ogólnie z tym nie mam problemów. Natomiast sam



DIODEE - jest byłą panną na zamku, córką króla, która została zepsuta. Po śmierci ojca została królową. Dioree jest jednak zupełnie nieświadoma tego, że ma ją zabić, jako że jest ona została przyszłą matką Szatana.

planning jest naprawdę straszny. Mam więc świadomość, że wszyscy mogą mnie krytykować. Wiem, że jest tu jeszcze cała masa błędów.

Kawaii: Jak w takim razie wygląda typowy dzień pracy Żan Chimiak?

Żan Chimiak: Chyba największym problemem, który doskwiera mi najbardziej, jest brak czasu, gdy jeszcze się uczę. Właściwie to większość moich znajomych nie ma pojęcia, że pracuję nad mangą. Bardzo często zdarza się, że śpię tylko przez parę godzin w dzień, a później siadam i rysuję od godzin wieczornych do ósmej rano. Jem jeden posiłek dziennie, gdyż na więcej po prostu nie mam czasu (skąd my to znamy - dop. Jedi). Na dłuższą metę jest to naprawdę bardzo męczące i wyczerpujące. Im dłużej rysuję, tym bardziej szukam sobie pretekstu, żeby odpocząć. Jednak kiedy już zaczynam

NAVARRO - Navarro to bardzo tajemnicza postać. Jest mistykiem posiadającym moc uzdrawiania. Towarzyszą mu zawsze dwaj młodzi chłopcy...

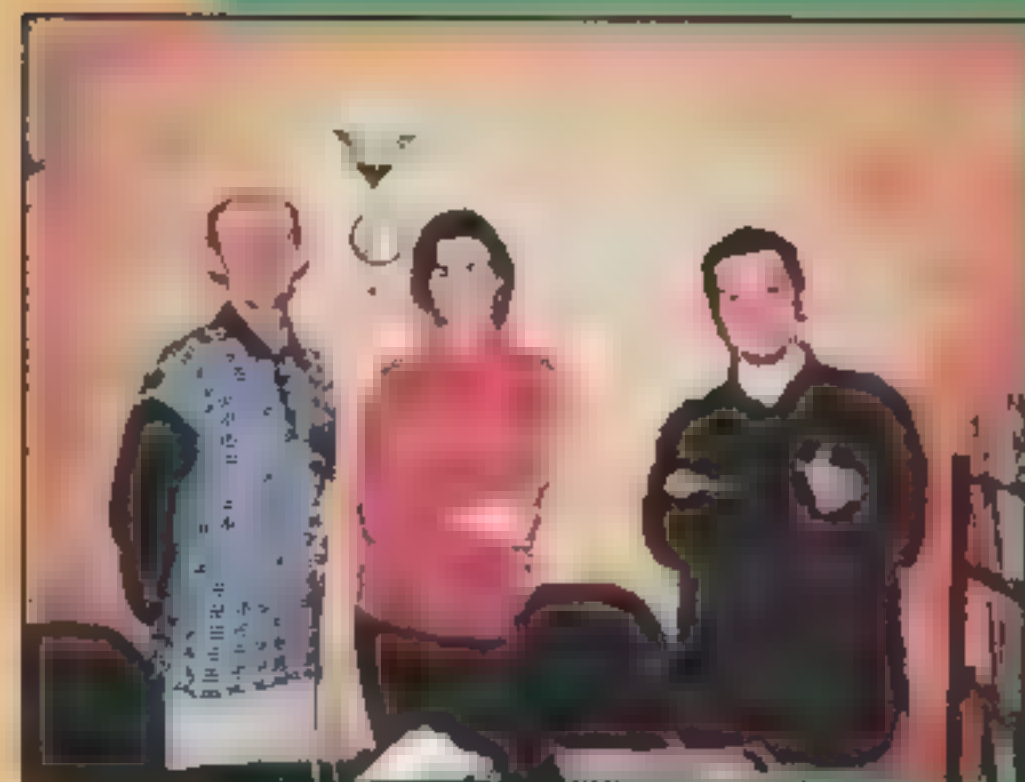
rysować, wtedy nie mogę się oderwać od pracy. Prawdę mówiąc, to mnie strasznie pochłania. Ale tym sposobem w tej chwili jestem już mniej więcej w połowie. Z planszami jest tak, że kiedy już jedną wykonam, wtedy odstawiam ją na bok. Po jakichś czterech dniach staram się wrócić do niej ponownie. Rezultat jest jednak taki, że przeważnie zastanawiam się sama, co to w ogóle jest? Co to za kicha, kto ją wykonał? - JA?! Takie ponowne wracanie do stworzonych przez siebie plansz jest straszne i szokujące. Wykonanie jednej planszy zabiera mi przeważnie trzy dni.

Kawaii: Jakie warunki stawia wydawca?

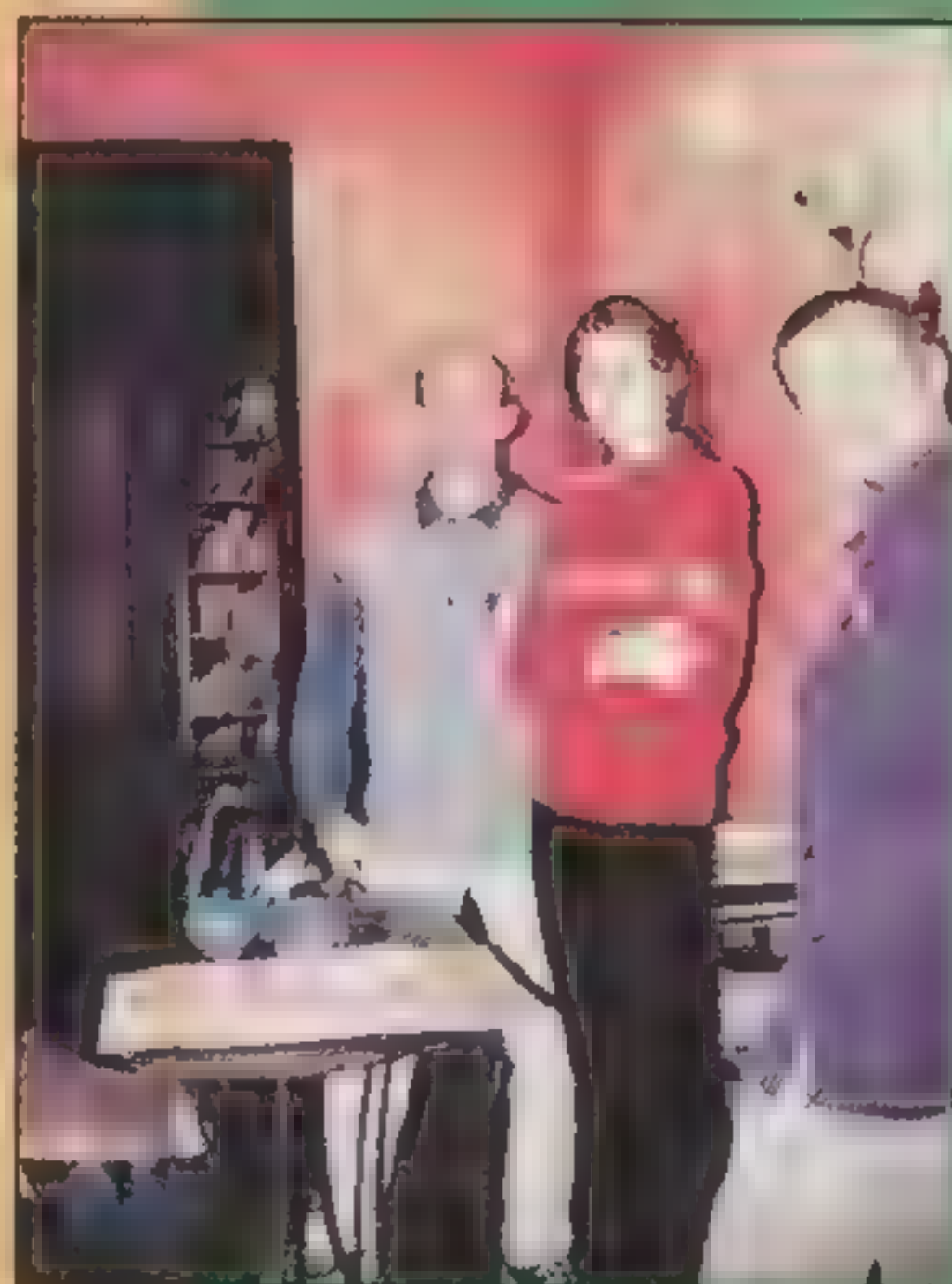
Żan Chimiak: Podstawowym warunkiem, który musiałam zaakceptować zanim jeszcze zaczęłam pracę, było dostosowanie scenariusza opowiadania do czytelników od 15 roku życia. Myślę, że jest to konieczne ze względu na obecność paru kontrowersyjnych postaci i dla uzasadnienia przemocy występującej w mandze. Sposoby uśmiercania przeciwników w średniowieczu były bardzo brutalne i barbarzyńskie, oczywiście z punktu widzenia współczesnego człowieka. Taki więc był pierwszy warunek wydawcy. Rysując mangę spotykam się z wydawcą, który zajmuje się korektą gotowych, dostarczonych przeze mnie plansz. Największą uwagę przykładą się zawsze do wszelkich gestów, które wykonują bohaterowie mangi. Muszę też dodać, że Pan Shin Yasuda jest wielkim zwolennikiem onomatopei w komiksie, czyli wyrazów dźwiękonaśladowczych. To właśnie on nauczył mnie prawidłowego wykorzystania ich w mandze. Jednak sama ich nie wykonuję i zostawiam puste miejsca na planszach, aby je później, odpowiednio wkomponować. Będzie to wykonane komputerowo. Oczywiście są to polskie onomatopeje, a nie japońskie (śmiech). Ja tworzę dla Polaków i dlatego moja manga wygląda tak, a nie inaczej, o co zresztą część polskich ortodoksyjnych otaku ma do mnie duże pretensje. Oryginalna manga ma po prostu bardzo luźną kompozycję, postacie często wystają z kadrów co - muszę przyznać - bardzo mnie drażni. Nie do końca to łapię i dlatego przystosowuję ten ko-

miks dla polskich czytelników. Nie oznacza to wcale, że uciekam całkowicie od japońskiej kompozycji obrazów. Najbardziej martwi mnie jednak format mangi. Początkowe plansze wykonywałam na dużym formacie - A3. Jednak po zmniejszeniu go do formatu odpowiadającego wyglądom mangi „Czarodziejka z Księżycą”, okazało się, że strata jakości jest zbyt duża. Przepadło około 50 procent szczegółów i w ten to sposób zostałam zmuszona do ponownego przerysowania początkowych plansz. Jestem jednak bardzo wdzięczna Panu Shinowi Yasudzie, że mi zaufał i myśli o mnie poważnie.

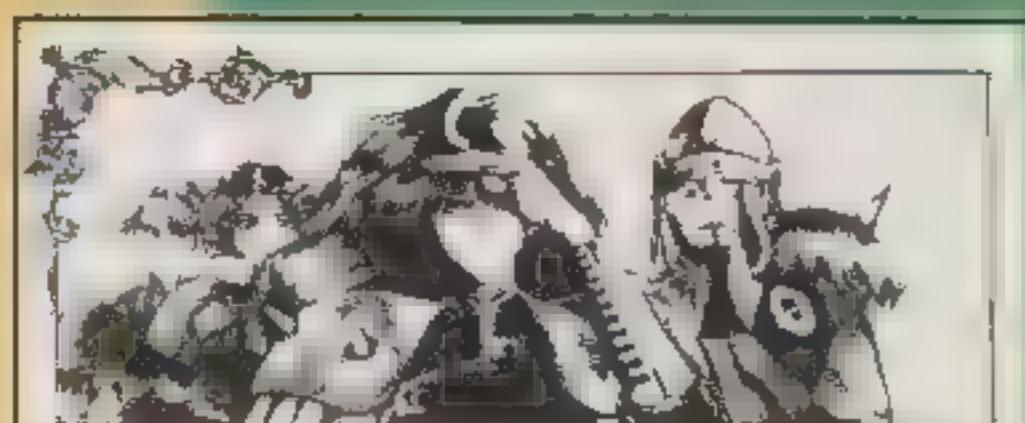
Kawaii: Czy masz jakiegoś „guru komiksu”? Kto jest Twoim ulubionym rysownikiem?



2. F. postanowiliśmy uwiecznić tę chwilę dla potomnych

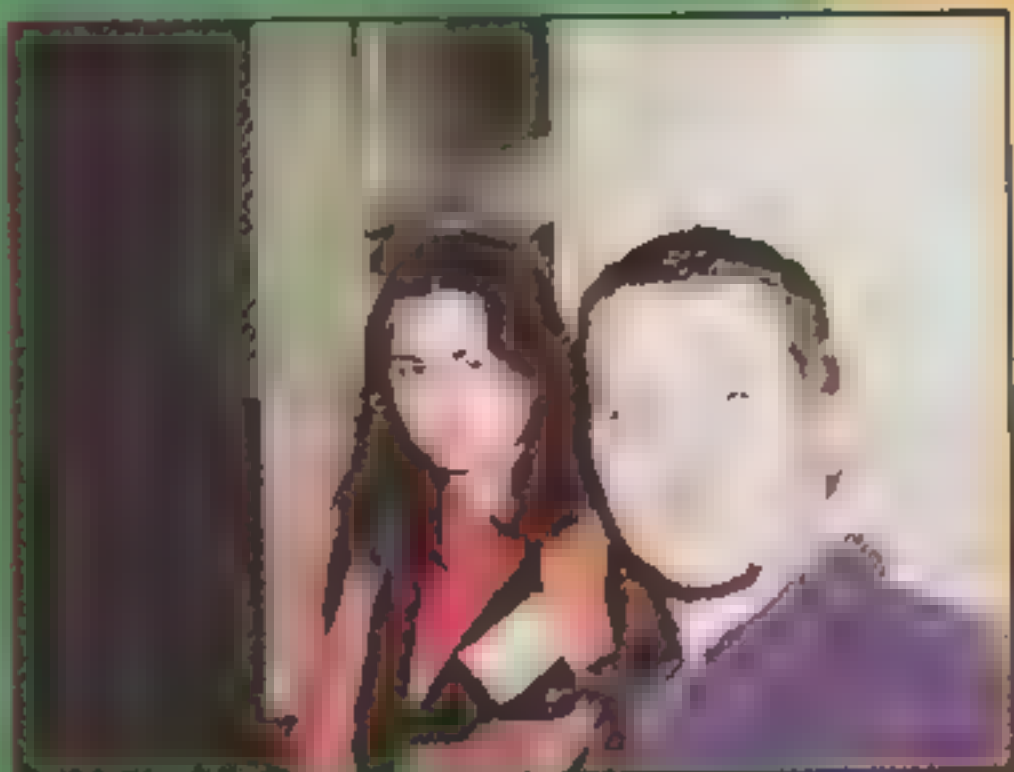


3. Chyba nam się udało o tym, że Gato potem zamka z Wrezenia

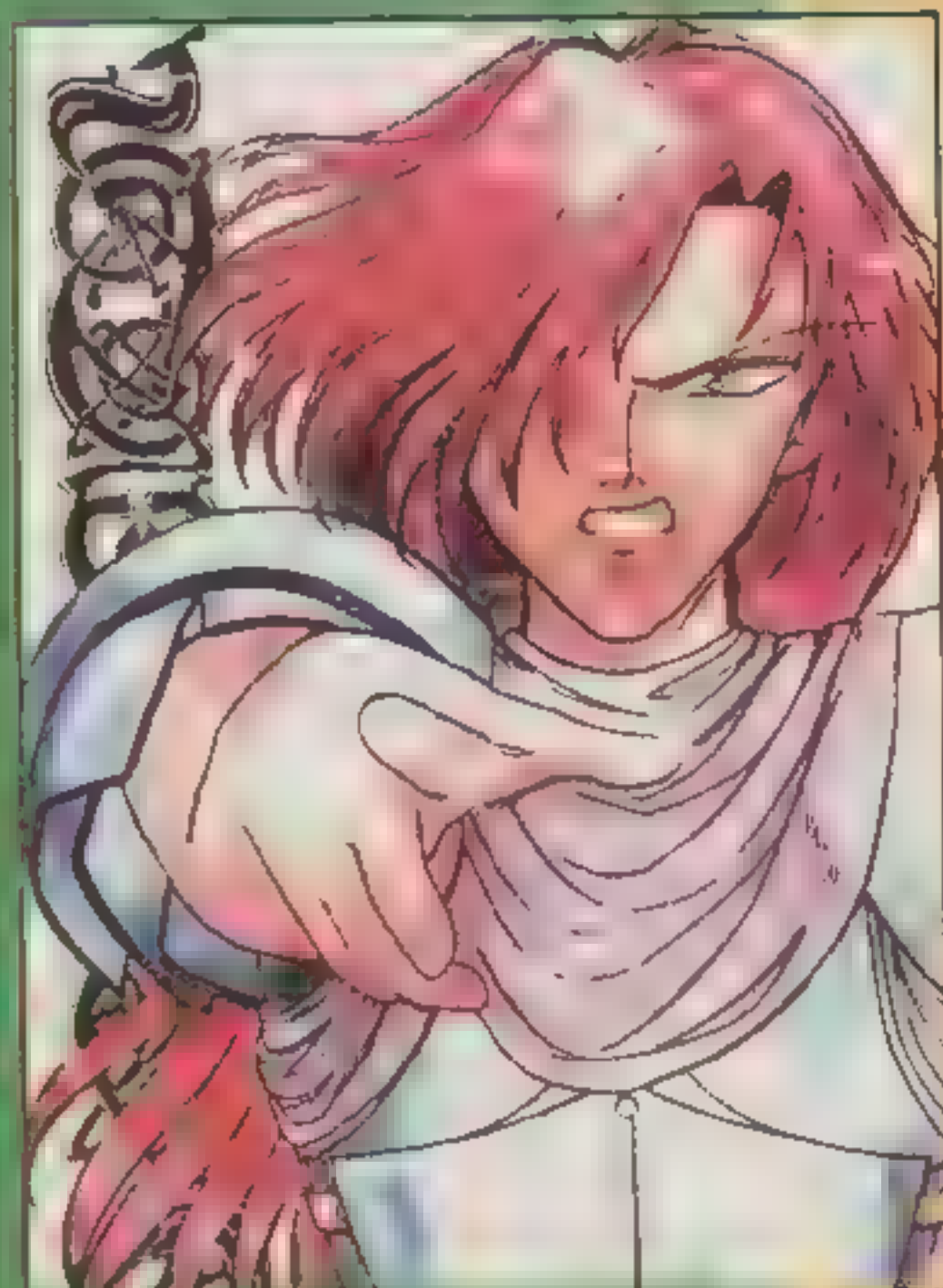




4. A tutaj Zan i jedna z plansz jej mangi - tak tak, aż taka duża! (Plansza oczywiście)

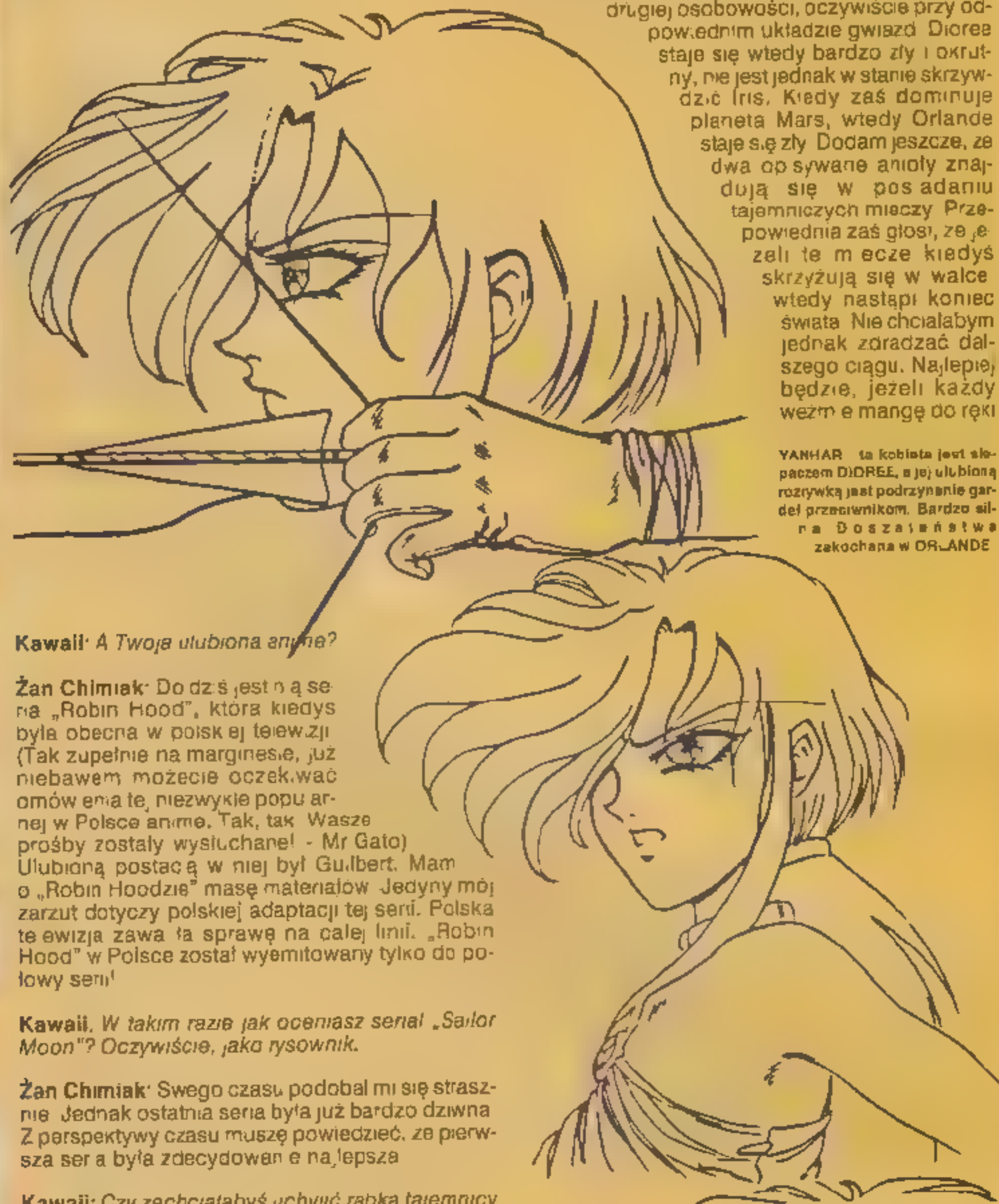


5. A tutaj Zan i Mr Gato (Gato to ten z bródką, maślanymi oczkami). Ja stojąc na głowie robię zdjęcie



ORLANDA - Gato i Zan - AC/

Zan Chimiak: Jest nim bezdyskusyjnie Kia Asamiya! Wykonane przez niego mangi są śliczne są dla mnie natchnieniem. Jestem pewna, że gdyby Kia Asamiya przeszedł na styl „normalny” a nie mangowy, to również byłby świetnym rysownikiem. Jest doskonałym grafikiem, a jego kreska jest po prostu rewelacyjna! Kia Asamiya jest genialny! Nie wiem jak to inaczej określić, brakuje mi słów podzwu dla niego



i kłamstwo. Madimiel jest rycerzem Czarnych Dusz. Oba anioły łączy miłość do Iris de Orval. I podobnie jak Dioree, Madimiel również nie jest świadomy swojej drugiej osobowości. Okazuje się również, że mają ważną misję do spełnienia na Ziemi: mają zabić księżniczkę Iris, gdyż w przyszłości zostanie ona matką kogoś, kto odmieni losy ludzkości. Anioły działają pod wpływem pewnych impulsów. Saturn, na przykład, jest planetą Dioree. Powoduje on obudzenie się w nim jego drugiej osobowości, oczywiście przy odpowiednim układzie gwiazd. Dioree staje się wtedy bardzo zły i okrutny, nie jest jednak w stanie skrzywdzić Iris. Kiedy zaś dominuje planeta Mars, wtedy Orlando staje się zły. Dodam jeszcze, że dwa opisywane anioły znajdują się w posiadaniu tajemniczych mieczy. Przepowiednia zaś głosi, że jeżeli te miecze kiedyś skrzyżują się w walce, wtedy nastąpi koniec świata. Nie chciałabym jednak zdradzać dalszego ciągu. Najlepiej będzie, jeżeli każdy weźmie mangę do ręki

YANHAR - ta kobieta jest słupcem DIOREE, a jej ulubioną rozrywką jest podrywanie gardeł przeciwnikom. Bardzo silna. Doszła do zakochania w ORLANDE

Kawaii: A Twoja ulubiona anime?

Zan Chimiak: Do dziś jest nią seria „Robin Hood”, która kiedyś była obecna w polskiej telewizji (Tak zupełnie na marginesie, już niebawem możecie oczekiwać omówienia tej niezwykle popularnej w Polsce anime. Tak, tak. Wasze prośby zostały wysłuchane! - Mr Gato). Ulubioną postacią w niej był Guilbert. Mam o „Robin Hoodzie” masę materiałów. Jedyny mój zarzut dotyczy polskiej adaptacji tej serii. Polska telewizja zawała sprawę na całej linii. „Robin Hood” w Polsce został wyemitowany tylko do połowy serii!

Kawaii: W takim razie jak oceniasz serial „Sailor Moon”? Oczywiście, jako rysownika.

Zan Chimiak: Swego czasu podobał mi się strasznie. Jednak ostatnia seria była już bardzo dziwna. Z perspektywy czasu muszę powiedzieć, że pierwsza seria była zdecydowanie najlepsza.

Kawaii: Czy zechciałabyś uchylić rąbka tajemnicy i specjalnie dla Czytelników „Kawaii” zdradzić choć trochę szczegółów tej nowo powstającej mangi?

Zan Chimiak: Cała akcja rozgrywa się w średnim wieku, a dokładniej w czasach Czerwonego Moru - wielkiej zarazy. Historia właściwie w całości podporządkowana jest w echnemu „gdybaniu”, na przykład: co by było, gdyby w średniowieczu nastąpił koniec świata? Bohaterami mangi jest dwójka młodych ludzi. Zresztą tu wszyscy są młodzi, w mojej mandze nie ma starych ludzi. Główną bohaterką jest Idis de Orval, która po śmierci ojca jest panią na zamku. Pojawia się Dioree, rycerz opiekujący się Idis. Dioree i Iris uciekają przed Czerwonym Morem, czyli Czarną Śmiercią. Oczywiście - nigdy lekko - nic nie może być proste. Dioree jest aniołem Sabathalem. Zresztą wszystkie postacie występujące w mojej mandze naprawdę gdzieś już funkcjonują, na przykład w talii kart Tarota. Całość jest niezwykle mistyczna, tajemnicza. Mam tu również między innymi wątek miłości. Powracając do Dioree, jest on aniołem Sabathalem, czyli aniołem planetarnym i zarazem nośnikiem głodu, ucisku i utrapienia. Nie jest jednak świadomy swojej drugiej osobowości. Ma on chronić księżniczkę Idis de Orval, ale wszędzie gdzie się pojawi, tam właśnie się zarazę i śmierć. Poznajemy też drugiego anioła - Madmiela. W swoim drugim, ziemskim wcieleniu, nazywa się Orlando. Przez niego Bóg zsyła gniew, nienawiść

i sam przeczyta zakończenie. Wszystko może wydać się okropnie skomplikowane i nudne. Ale są to tylko pozory. Dla normalnego czytelnika ta manga będzie zwykłą, normalną przygodówką. Równocześnie będzie to manga twarda, coś a la Kia Asamiya. Muszę przyznać, że odbiega ona znacznie od historii, które rysowałam wcześniej. Coz, mimo najlepszych intencji, nie mam jednak pewności, czy spodoba się ona czytelnikom. Styszałam tak i powiedzenie, że pierwsza manga nigdy nie przynosi popularności.

Kawaii: Gdybyś miała w paru słowach zareklamować swoją mangę, co byś powiedziała swoim potencjalnym czytelnikom?

Zan Chimiak: Jest to manga o miłości, która jest zdolna do wszelkich poświęceń, a zarazem pełna niesamowitości: rzecz. Jest to manga zarówno dla dziewczyn, jak i chłopaków. Czy jednak osiągnęłam zamierzony efekt, przekonajcie się sami!

Kawaii: Tworzenie komiksów to bardzo żmudna i ciężka praca, dlatego też w imieniu wszystkich czytelników „Kawaii”, życzymy Ci jak najlepszych wyników. Cześć pracy!

Hey ho! Była już manga po niemiecku, więc teraz skoczmy jeszcze dalej na Zachód od kraju nadwiślańskiego, coś za 20 godzin busem od Wrocławia. Nadeszło całkiem sporo listów do redakcji, w których domagaliście się praktycznych informacji o sklepach w Paryżu, które można by spożytkować podczas wycieczki szkolnej. Racja, kiedy wychowawczynie dają ci parę godzin wolnego w kulturalnej stolicy Europy, nie ma ich co marnować na zażeranie się bagietkami i oglądanie mocno przereklamowanego Łuwru, tylko należy obowiązkowo "splukać" się z całej gotówki (lub zdebatować sobie konto bankowe) w jednym ze sklepów z artykułami mangowym.

czelnemu - Yvan West Laurenceowi - ucieka spora grupa współpracowników. W ten sposób pismo posypało się w proch, co zostało oficjalnie przedstawione jako "kłopoty związane z przeprowadzką". W tym czasie na rynek wyszły jednak dwa numery "AnimeLand. Hors série", czyli "Poza serią". Są to prawdziwe hity dla fanów!!! Jeden z numerów, dostępnych zresztą jeszcze do dziś, na 100 stronach wyciska do ostatniej kropli krwi, (Eee tam! Jeszcze by się znalazło!), temat związany z twórczością autora Gô Nagai, o którym mogliście usłyszeć chociażby przy okazji "Cutey Honey", "Devil-

Kierunek zwiedzania #1 Good Morning Paris! Proszę wycieczki poranek rozpoczynamy od postawiania sobie fundamenta nowego i istotnego dla przetrwania Wazechwiałe pytania gdzie ja do cholery jestem?!



PRAKTYCZNY PRZEWODNIK

PO MANGOWYM PARYŻU,

czyli życie codzienne francuskiego otaku.

Wszak nie na darmo Paryż nazywany jest "Europejskim Mangowym Eldorado". Do boju!

Zacząć należy od tego, że mangę w Paryżu można kupić niemal na każdym kroku. Nie dziwota, wszak Japończyków ci tu dostatek (największa liczba stałe zamieszkujących w Europie). Ogólnie dostępne są jednak tylko standardy, takie jak "Dragon Ball", "Gunnm" (czyli amerykańska "Alita"), które można kupić w kioskach, np. typu "Reais H", na wszystkich dworcach kolejowych, czy po prostu w pasażach w metrze. Są to jednak małe wydania, coś w stylu starych polskich "Tygrysów", które kosztują stanowczo za drogo, jak na wartość, którą prezentują. Na przykład książeczka kultowego "Dragon Balla" kosztuje około 12 franków (około 7 PLN) i znajduje się w niej max dwa rozdziały na pulpowym papierze. Lepiej wydać trzy razy tyle (czyli około 40 FF, w zależności od sklepu) i stać się szczęśliwym posiadaczem słicznie wydanej, pełnej tomiku autorstwa Akiry Toriyamy z wydawnictwa Glénat - 190 stron plus czadowe tłumaczenie (po francusku, rzecz jasna). I jeszcze krótkie info dla fanów "Dragon Balla" - niedawno ukazał się już 29 tom. Gdzie to kupić? O tym za chwilę.

Magazyn "AnimeLand"

Wracając jednak, w kioskach można jeszcze dostać magazyny mangowe, których nie jest aż tak dużo, jak by można przypuszczać. O palmę najpopularniejszego odpowiednika "Kawaii" na francuskim rynku, walczy parę dość zróżnicowanych tytułów. Najlepszym, według mnie, jest "AnimeLand", czyli pierwszy magazyn (jak sami się reklamują w winiecie autorzy) poświęcony szeroko pojętej animacji i mandze. Rzecz jasna, tematem przewodnim są tu wyroby Japończyków, ale w każdym numerze odnajdziesz kącik poświęcony np. Asterixowi, najnowszym filmom ze świata Disneya, czy chociażby wystrzałowemu "Beavis & Butt-Head Do America". Tak więc "AnimeLand" to, newsy z Japonii i Francji, recenzje, wywiady z francuskimi seiyuu (dumnie brzmi), felietony (np. historia ogromnych mechów, czy kompletne kompendium wiedzy na temat anime "Kaze no na wa Amnesia" na bitych 10 stron tekstu). Magazyn jest ślicznie wydany, na rewelacyjnym papierze, z lakierowaną okładką i kosztuje 30 FF (czyli około 20 PLN). Warto, jest jednak wydanych pieniądze (to zupełnie jak "Kawaii", które na dodatek kosztuje cztery razy mniej!) Część z Was, która jednak również zaopatruje się w Paryżu i okolicach, mogła zauważyć, że ostatnio ciężko było kupić cokolwiek spod znaku "AnimeLand". Na przykład na rynku nie pokazał się numer październikowy, a numer 37 wyszedł pod szyldem "Grudzień 1997/Styczeń 1998". Kiedy rozmawiałem ostatnio z osobami związanymi bezpośrednio z tym magazynem, okazało się, że redaktorowi na-

man", "Violence Jack" czy "Goldorak"!!! Peen szal! Zresztą panem Gô Nagai jeszcze się w "Kawaii" zajmujemy, słowo harce-rza (bez konotacji politycznych)

Magazyn "Manga Player"

Z pism, które mógłbym jeszcze polecić, wart wymienienia jest jeszcze "Manga Player". Informacji jest co prawda w nim niewiele, ale za to wypełniony jest on tym, co tygrysy lubią najbardziej! Nie, nie seksem (choć cz-



sami!), ale na lepszymi komiksami japońskimi. "Manga Player" to odpowiednik japońskiego magazynu "Shonen Jump", z tym, że swego brata przypomina tylko w jednym aspekcie. Papier ma tak samo badziwiny, a poza tym jest pięć razy cieńszy, wychodzi tylko raz w miesiącu. Znajdziecie w tym magazynie, pocięte na części, jak kiedyś w rodzimym "Relaxie", kolejne odcinki takich tytułów jak: "Oh My Goddess!", "Magic Knight Rayearth", czy "You're Under Arrest!". Czyta się to czasami beznadziejnie, mając wrażenie, że jest to francuski zaadaptowany dla mniejszości narodowych z podparyskich dzienników. No i jeszcze te krótkie odcinki, eeh! Poza tym innych wad nie widzę, a

Kierunek zwiedzania #2 Proszę wycieczki oto woskowa figura Mr. Gato, który jest - na swój prywatny i społecznie akceptowany sposób - ćpunem, wypijając minimum sześć kaw dziennie. Wodę na kawę napuścił z komunistycznego "spółtacza" na korytarzu podpuszczony sugestiami, studenta medycyny z Mozambiku, który po wypaleniu grama haszu uparcie twierdził, iż woda w paryskich toaletach ma wartość zdrowotną. Z tyłu można zobaczyć opróżnioną butelkę wódki, którą żeli dziedzic rozpląli pańszczyźnianych chłopów. Ekspонатów prosimy nie dotykać, nie mazać, niczego nie przekręcać! Idziemy dalej. Jasno nie pić na podłogę!"



Kierunek zwiedzania #3 Proszę wycieczki oto główna mełna mangofilów - Tonkam Bastie. Niech nikogo nie zmylimy napis "Księgarnia", który jest zasłoną dymną dla amertwa. Ten podjeżdżany gość w czarnym kapeluszu, to tajny agent Wydziału Normalności Społecznej. Ale nie ze mną to numer Bruner. Od razu widać że jest "kociol!"



Kierunek zwiedzania #4 Proszę wycieczki oto Tonkam od środka. Ten pan po prawej to Robert de Nro, który właśnie przygotowuje się do swojej najnowszej roli w mega-produkcji "More-more-more Hyper Otaku no Porno Video 1998". Kto chce może się ustawić w kolejce po autograf. Z dobrze poinformowanych źródeł wiemy że będzie tam odgrywał rolę sprzedawcy kas z udziałem 13 letnich chłopów i ich zwierząt.





Kierunek zwiedzenia #5 (Tonkam). Proszę wycieczki, oto znajduje się przed słynną Słonia Placzu, zmuszająca do smutnych refleksji, każdego fana w Kraju Nadwiślańskim. Obecna sytuacja wcale się nie stała, że w XIX wieku złe szlacholce rozpijali wódkę pańszczyźnianych chłopów. Idziemy dalej.



Kierunek zwiedzenia #6 (Tonkam). Proszę wycieczki, oto znajduje się przed słynną Słonia Placzu, zmuszająca do smutnych refleksji, każdego fana w Kraju Nadwiślańskim. Obecna sytuacja wcale się nie stała, że w XIX wieku złe szlacholce rozpijali wódkę pańszczyźnianych chłopów. Idziemy dalej.



Kierunek zwiedzenia #7 (Tonkam). Proszę wycieczki, oto znajduje się przed słynną Słonia Placzu, zmuszająca do smutnych refleksji, każdego fana w Kraju Nadwiślańskim. Obecna sytuacja wcale się nie stała, że w XIX wieku złe szlacholce rozpijali wódkę pańszczyźnianych chłopów. Idziemy dalej.



Kierunek zwiedzenia #8 (Tonkam). Proszę wycieczki, oto znajduje się przed słynną Słonia Placzu, zmuszająca do smutnych refleksji, każdego fana w Kraju Nadwiślańskim. Obecna sytuacja wcale się nie stała, że w XIX wieku złe szlacholce rozpijali wódkę pańszczyźnianych chłopów. Idziemy dalej.

perwsze 20 ko orowych stron z mixem informacyjnym (recenzje, reklamy i inne perdo y), wprowadzi wszystkich fanów w odpowiedni nastrój Bonne lecture!

Do kupienia są jeszcze co najmniej trzy pisma o podobnym profilu, więc zostało Wam jeszcze coś do odkrycia. Teraz chciałbym się jednak zająć samymi sklepami w Paryżu. Jeszcze tylko mała uwaga. Do każdego adresu podaję również stację metra, na której należy wysiąść, jeśli nie chcecie błądzić. Od nich już tylko parę kroków dzieli Was od szczęścia, a w razie czego możecie się spytać, no nie? Rozkład stacji metra dostaniecie gratisowo na każdej stacji w okienku (godne naśladowania - dop. Jedi), kiedy będziecie kupować bilety. Na początek zaczniemy od sieci sklepów.

TONKAM

Zapewne część z Was zetknęła się już z tą nazwą, czy to oglądając jakąś anime, czy czytając mangę po francusku. Tonkam to nie tylko nazwa sklepu (a właściwie dwóch sklepów firmowych w samym tylko Paryżu), ale również logo firmy dystrybucyjnej. Śmiało można powiedzieć, że logo Tonkamu jest gwarantem wysokiej jakości produktów przez nich oferowanych. Są oni dystrybutorami między innymi takich hiciek jak "Video Girl Ai" (już niedługo w "Kawaii!"), mang Clampa "X 1999", "Tokyo Babilon", czy "Cyber Weapon Z". Są oni, moim zdaniem, najlepszą firmą w Europie. Jeśli kupisz anime ze znakiem Tonkam, to możesz być pewien, że będzie to wersja oryginalna (japońska) ze świetnie opracowanym tłumaczeniem francuskim (napisy). Kiedy kupisz mangę np. "Tokyo Babilon", to możesz mieć nadzieję, że identyczne wydanie "Babilonu" wyszło w Japonii, ta sama okładka, wszystkie wkładki te same wymiary druk od prawej do lewej, pozostawione oryginalne onomatopeje (plus ich tłumaczenie małymi literkami). Słowem: pełna ortodoksja, za którą trzeba też odpowiednio zapłacić. Każdy taki tomik to koszt niemal 50 FF (około 30 PLN), czyli droższe niż japoński oryginał (również dostępny w Tonkamie). Jest to jednak również związane z tym, że Tonkam część dystrybuowanych przez siebie tytułów drukuje (UWAGA!) w Japonii, aby były bardziej "prawdziwe od oryginału"! Uff, ale się podnieciłem! Jedziemy dalej. W Tonkamie dostaniecie praktycznie wszystko: magazyny branżowe (AnimeLand, Animerica, NewType, Animan itd.), mangi również po angielsku (niekiedy drogie, nawet do 180 FF!), anime (również w NTSC; między innymi "Gatchaman") (Ludzie! Złoga G! - Już niedługo w "Kawaii!" - dop. Jedi), soundtrack, wprost z Kraju Kwitnące Wiśni, koszulki, plakaty itd. Jeśli jesteście fanem filmów "made in Hong Kong" (ja jestem uwielbiam) to kopara ci opadnie, gdy ujrysz cały kąś z kasetami video (K7 dla Francuzów) od pozycji Johna Woo do Złotej Edycji "Klasztoru Shaolin"! Tonkam wydaje też własną darmową gazetkę reklamową "Mangavoraces" ("Zachłanny Mangowy Potwór") gdzie znajdziecie sporo fajnego statfu.

Obsługa jest fajowa, zwłaszcza jedna taka murzynka, która chciała się popisać przed mną swoją znajomością Polszczyzny. Około południa przed sześciami, z pełnym uśmiechem wybelkotara. "Dobranoc!" a później już chcąc się upewnić, czy aby na pewno ją dobrze zrozumiałem. "Merci beaucoup!". Dobrze, że to znala jeszcze dwa polskie słowa "kaszane" i "wódka". Mówię Wam, obsługa jest naprawdę fajna. Ceny są za to wyższe o parę franków, niż w niektórych innych sklepach, ale tak naprawdę to więcej pieniędzy wydasz na metro jeżdżąc po różnych częściach Paryża, więc oszczędność jest pozorna. Tonkam polecam! To mój ulubiony sklep!

Obsługa jest fajowa, zwłaszcza jedna taka murzynka, która chciała się popisać przed mną swoją znajomością Polszczyzny. Około południa przed sześciami, z pełnym uśmiechem wybelkotara. "Dobranoc!" a później już chcąc się upewnić, czy aby na pewno ją dobrze zrozumiałem. "Merci beaucoup!". Dobrze, że to znala jeszcze dwa polskie słowa "kaszane" i "wódka". Mówię Wam, obsługa jest naprawdę fajna. Ceny są za to wyższe o parę franków, niż w niektórych innych sklepach, ale tak naprawdę to więcej pieniędzy wydasz na metro jeżdżąc po różnych częściach Paryża, więc oszczędność jest pozorna. Tonkam polecam! To mój ulubiony sklep!

TONKAM BASTILLE

29, rue Keller
75011 Paris
Stacja Metra: Bastille

TONKAM MONGE

24, rue Monge
75005 Paris
Stacja Metra: Cardinal Lemoine

Sklepy czynne są
w poniedziałki 13h-19h
-od wtorku do soboty 10h30-12h oraz 13h-19h

Wychodzimy z Tonkamu i całkiem niedaleko, o rzut beretem możemy znaleźć kolejny skarbiec



mangowy, czyli

ATOMIC CLUB

Ten sklepik jest odwiedzany głównie przez Japończyków, Dlaczego? Bo towaram w przeważającej części za egajacym na półkach są oryginalne japońskie serie mangowe i filmy (głównie na Laser Dyskach). Ceny są naprawdę bardzo przyzwoite (najczęściej, niższe niż w Tonkamie), a dodatkowym atutem "Atomic Clubu" jest duży zestaw oryginalnych celuloidów ze znanych anime (ceny powyżej 200 FF). Dużym plusem jest też prowadząca sklepik fana, mała Japoneczka (Yo, baby!) Mang są tu tysiące, więc mimo małego metrażu w sklepie może się okazać, że utkniecie tam na parę godzin. I pamiętaj, że ostrzegalem!

ATOMIC CLUB

17, rue Trousseau
75011 Paris
Stacja Metra: Ledru Rollin

Wystarczy jednak przejechać jedną stacją metra dalej, żeby się znaleźć blisko sklepu.

Mr Gato: O! Sklep!
Mr Jedi: Sam se sklep.

MADOKA

"Madoka" ma metraż równie niewielki, jak "Atomic Club", ale atmosfera jest tu niezemska. Jest to sklepik prowadzony przez fanów dla fanów Chłopaki, którzy go prowadzą to prawdziwi Otaku (przez duże "O"), którzy jednak są pozbawieni negatywnych cech, tak typowych dla tej warstwy społeczeństwa. Rozumiemy też wszelkie bójczki, z którymi borykają się fani mangi i anime (kiesz! Bracie) i jak się dobrze postarasz, to możesz nawet potargować się o ceny i upusty. Poza tym znajdziesz tu wiele świetnych materiałów, których

próżno szukać w innych paryskich sklepach, po atrakcyjnych cenach (na przykład różnego rodzaju ArtBook, nawet poniżej 100 FF!) Jest jeszcze tu możliwość, hmm... jak by tu powiedzieć, niezbyt legalnego zaopatrzenia się w anime, które nigdy nie opuściły Japonii. Najlepiej sam spytaj o Jean Pierre'a, on ci wyjaśni zasady. Mogę tylko powiedzieć, że w swojej kolekcji ma takie tytuły, których nazwy me uszy nigdy nawet nie słyszały. Zadzawiające

Poza tym, to co wszędzie mang i anime aż do bólu, no i specjałność zakładu - garage kity. Aha, jeszcze jedna uwaga natury formalnej. Nie można tu płacić kartą kredytową (Visa/MasterCard) TYLKO GOTÓWKĄ! Takie jest życie! Naprawdę polecam

MADOKA

25, rue Faidherbe
75001 Paryż

Stacja Metra: Faidherbe-Chaligny, albo Charonne

W tej samej okolicy jest jeszcze jeden sklep warty polecenia. Mam na myśli

KONCI MUSIQUE

Ktoś może się spytać, a czymże to różni się on od trzech wcześniejszych sklepów? (Nie można sklepać? - dop. Jedi) Przede wszystkim zawartością. Podstawowym asortymentem są płyty CD z muzyką i filmami pochodzącymi z Japonii. No, tak Prawa autorskie należą do Japończyków, a płyty są tłoczone w Hong Kongu. Tym samym dostaniecie tam tysiące tytułów, których podstawową zawartością jest CENA!! Kosztują one tylko po 99 FF za sztukę. Na ziółki jest to prawie 60 złotych, czyli i tak droższe, od najdroższych płytek muzycznych w Polsce, ale wierzę mi, że jest to naprawdę tanio. Dla przykładu podam, że naprawdę oryginalny soundtrack z "Ghost in the Shell" kosztuje minimum 230 FF (czyli około 150 PLN). Przykładowe nowości dostępne od stycznia, to: "The End of Evangelion", "City Hunter, Dramatic Master II" czy "Mononoke Hime". (Oj Gato ty podstępna szujo, namawiasz do piractwa - dop. Jedi)

Możecie też tu zakupić anime w formacie Video-CD, w japońskiej wersji językowej. Kosztują one jedynie 129 FF. Dostępne tytuły to: "Neon Genesis Evangelion" (seria telewizyjna), "Street Fighter II Victory" (wszystkie odcinki), czy cała gama produktów spod znaku "Sailor Moon".

Godne polecenia jest też cały zestaw plakatów, wydanych na niewyobrażalnym dla polskich drukarni, poziomie technicznym. Znajdziesz tu też tony 'garage kitów' i makiet, których ceny wahają się od 150 FF (za najprostsze, na przykład popiersie Rei z "Evangeliona"), do nawet 2000 FF (słownie: dwa tysiące franków francuskich!!!) za ogromnego Eva 01. Obłąd

Z uwag technicznych. Obsługa "Konci Musique" nie zna zupełnie żadnego języka, poza rzecz oczywistą francuskim. Jeśli więc chcesz przyszanować ze swoim kławym angielskim, to lepiej zapomnij o tym zakładzie. Murzyn (Afroamerykanin bracie, Afroamerykanin! - dop. Jedi), który naprawia zepsute konsole Playstation i tak cię nie zrozumie

KONCI MUSIQUE

123, Bd. Voltaire
75011 Paryż
Stacja Metra: Voltaire

Teraz jeszcze parę fajnych adresów, ale bez zbędnych, przydługich komentarzy. Warto wybrać się do "Boulinier'a" na bulwarze Saint Michel. Znajduje się tam antykwariat, gdzie całe drugie piętro wypchane jest po brzegi komiksami, między innymi mangą. Kupisz tam dosłownie wszystko, co się ukazało w Europie, ze specjalnym naciskiem na rynek belgijsko-francuski. Od siebie polecam kolejne, nie wydane tomy "Thorgala" Grzegorza Rosińskiego

i jeszcze warto, na sam koniec zwiedzania Paryża, zajrzeć do niemal niewidocznego z ulicy sklepu "Arkham Comics". Część orientuje się

zapewne, że Arkham to szpital dla umysłowo chorych w Gotham City (Batman). I taka jest też zawartość sklepu - same amerykańskie komiksy. Kupisz tu niemal wszystkie serie z DC, Marvela, Image i wydawnictw niezależnych. Są tu normalne zeszyty, graphic novels, albumy, pisma branżowe, encyklopedie komiksu, dział poświęcony wyłącznie kultowi "Star Wars" (Yeah! - dop. Jedi) i... długo można jeszcze wymienić. Jest to pięć minut drogi od "Boulinier'a" - niedaleko gmachu głównego Uniwersytetu Sorbony. Ponieważ takie sąsiadztwo zobowiązuje, więc "Arkham" trzyma poziom: fachowa obsługa, prawie wszystkie kultowe tytuły i super ceny. Dla wszystkich fanów Franka Millera i Simona Bisieya (mój ulubiony rysownik!!!), mam świetną wiadomość. Panowie właśnie zarejestrowali nowy niezależny tytuł: "Bad Boy". Mówię Wam, pełen czar. W grudniu wyszedł właśnie pierwszy zeszyt format A4 i kredowy papier. Fabuła jak z najczarniejszych snów Davida Lyncha, gdzie czas nie ma najmniejszego znaczenia. Jeżeli naczelnicy się zgodzi, może kiedyś napiszę dwa zdania o tym tytule. You must buy it!! Aha, mangę też tam dostaniesz, ale w śladowych ilościach. Mimo wszystko zapraszam!

Dla internautów komiksarzy, adres K. [HTTP://PERSO.CLLB-INTERNET.FR/ARKHAM/]

BOULINIER

20, Bd. Saint Michel
75006 Paryż
Stacja Metra: Saint Michel

ARKHAM COMICS

15, rue Solferino
75005 Paryż
Stacja Metra: Luxembourg (kolo McDonalda)

Na zakończenie jeszcze parę słów porady. Kiedy kupujesz kasety video, musisz uważać na system zapisu obrazu. Typowym systemem dla Francuzów jest SECAM L, który na Waszych domowych telewizorach objawi się czarno-białym obrazem. Zanim więc kupisz, upewnij się w domu, że twój sprzęt przekonwertuje obraz z Secam L na PAL. W sklepach znaleźć też można już te same kasety w systemie PAL, czyli dokładnie takim, jaki obowiązuje u nas w Polsce. Jest to związane z wejściem Francji do struktur Unii Europejskiej i ogólnymi tendencjami unifikacyjnymi. Miej więc oczy szeroko otwarte! Podobne ostrzeżenie przy kasetach z japońskim i amerykańskim NTSC (w tym przypadku nie macie co liczyć nawet na czarno-biały obraz - tylko "zakłócenia").

Warto też zaglądać do księgarni, a zwłaszcza do domów towarowych FNAC, gdzie dostaniecie i mang i anime (właśnie otwarty został nowy FNAC na Champs Elysees, gdzie prawie zawsze kierują się wszystkie wycieczki z Polski). Jeżeli jednak będziecie trochę dłużej w Paryżu, to zerknij sobie na repertuar kin. Przespaceruj się na "Ghost in the Shell" w oryginale, "Akira" czy "Porco Rosso". Ostatnią miłą wiadomością jest zapowiedź francuskiego dystrybutora - Gaumont Buena Vista (odpowiedzialnego za dystrybucję filmów Walt Disneya), że już niedługo, prawdopodobnie w maju lub czerwcu, będzie można zobaczyć w kinie "Mononoke Hime" Hayao Miyazakiego!!! Ciekawe, co na to polski dystrybutor D. sney a? Możecie mi jednak wierzyć, że Wasz wysłannik "Kawari" będzie tam pierwszy! W końcu jesteśmy najlepsi, no nie? (No masz! - dop. Jedi) Au revoir!

Mr.Gato
F o t o :

Mr Gato

PS. Jeśli będziecie w dniach 24-25 kwietnia 1998 roku w Tullonie, to organizatorzy serdecznie zapraszają na ogólnokrajowy konkurs komiksu, gdzie należne sobie miejsce dostate i manga.

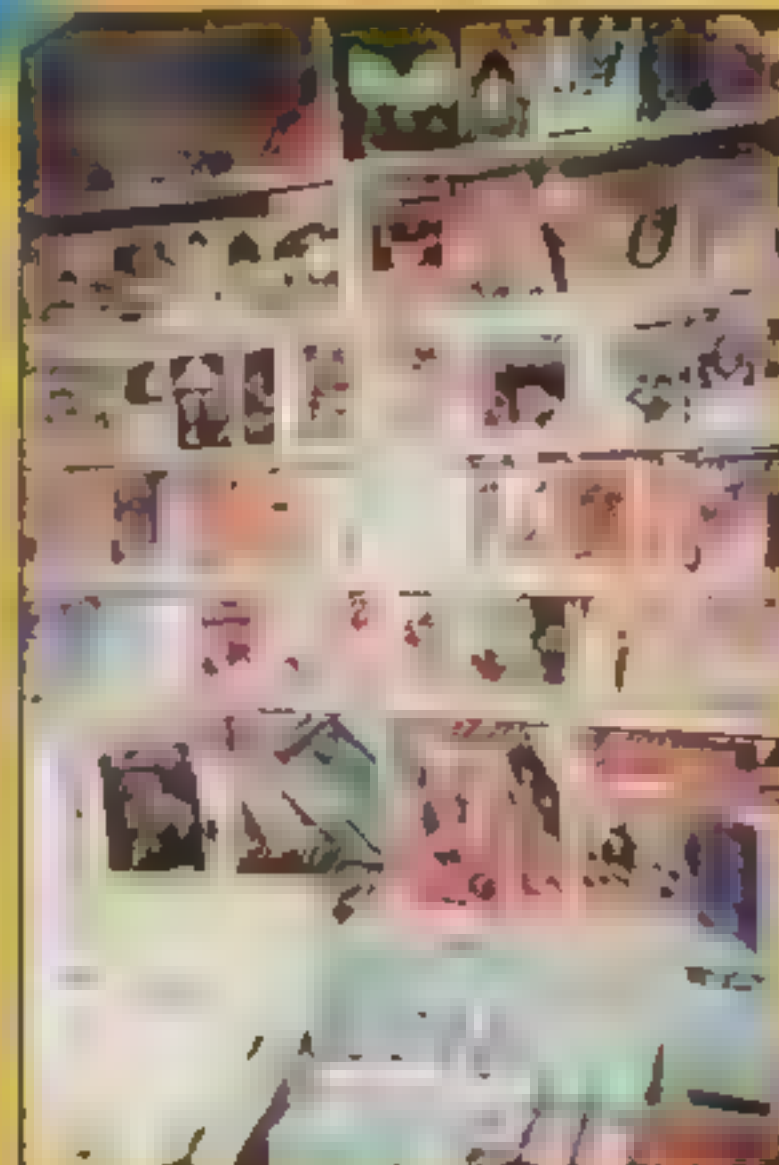
Kierunek zwiedzania #5 Proszę wycieczki! Nie jesteśmy w Paryżu, ale w zakładowym trybie, w tym bardziej, intro-geornie. Oto na prawdziwym Atom Club. Jak sama nazwa wskazuje, litery raz, dziesięć odchodzi, a dźwięk słomki na Kalęży, na małe królikobranie, kończą się jak zwykle Kielbaskami z ruzem i japońską sake (którą szczeni, rozpali, pańszczyżnianych chłopów). W towarzystwie Bunny Task no.



Kierunek zwiedzania #9 Proszę wycieczki! Jesteśmy w Paryżu, w bytiku rozkoszy (Jasło, schowaj papier łobielowy), nazywanego potocznie "Madoką". Jak widzimy, Paryż pełen jest słynnych osobistości. Oto mistrz Woody Allen, przylapany na przegadaniu arbooka ze "Street Fighter a". Tym samym potwierdzają się informacje z "Halo: Halo! Wielki świat", gdzie ogłoszono mające nastąpić rychło rozstanie słynnego komika z żoną Wiatnanką i jego przeprowadzkę do apartamentu Chun Li. Prosimy o nieużywanie fleszy!



Kierunek zwiedzania #11 Proszę wycieczki! Oto największy skansen piracki w centrum Paryża, czyli "Konci Musique". Wiem jednak, że polski honor i dumę nie pozwolił Wam zejść do tego sklepu. Tak więc, Hej! Proszę wrócić! I TY JASŁO - PRZECIWKO MNIE?



Kierunek zwiedzania #11 Proszę wycieczki! Oto największy skansen piracki w centrum Paryża, czyli "Konci Musique". Wiem jednak, że polski honor i dumę nie pozwolił Wam zejść do tego sklepu. Tak więc, Hej! Proszę wrócić! I TY JASŁO - PRZECIWKO MNIE?



SHIN-NEN-KAI



SHIN-NEN-KAI '98...

i nie tylko

(Korespondencja z Londynu)

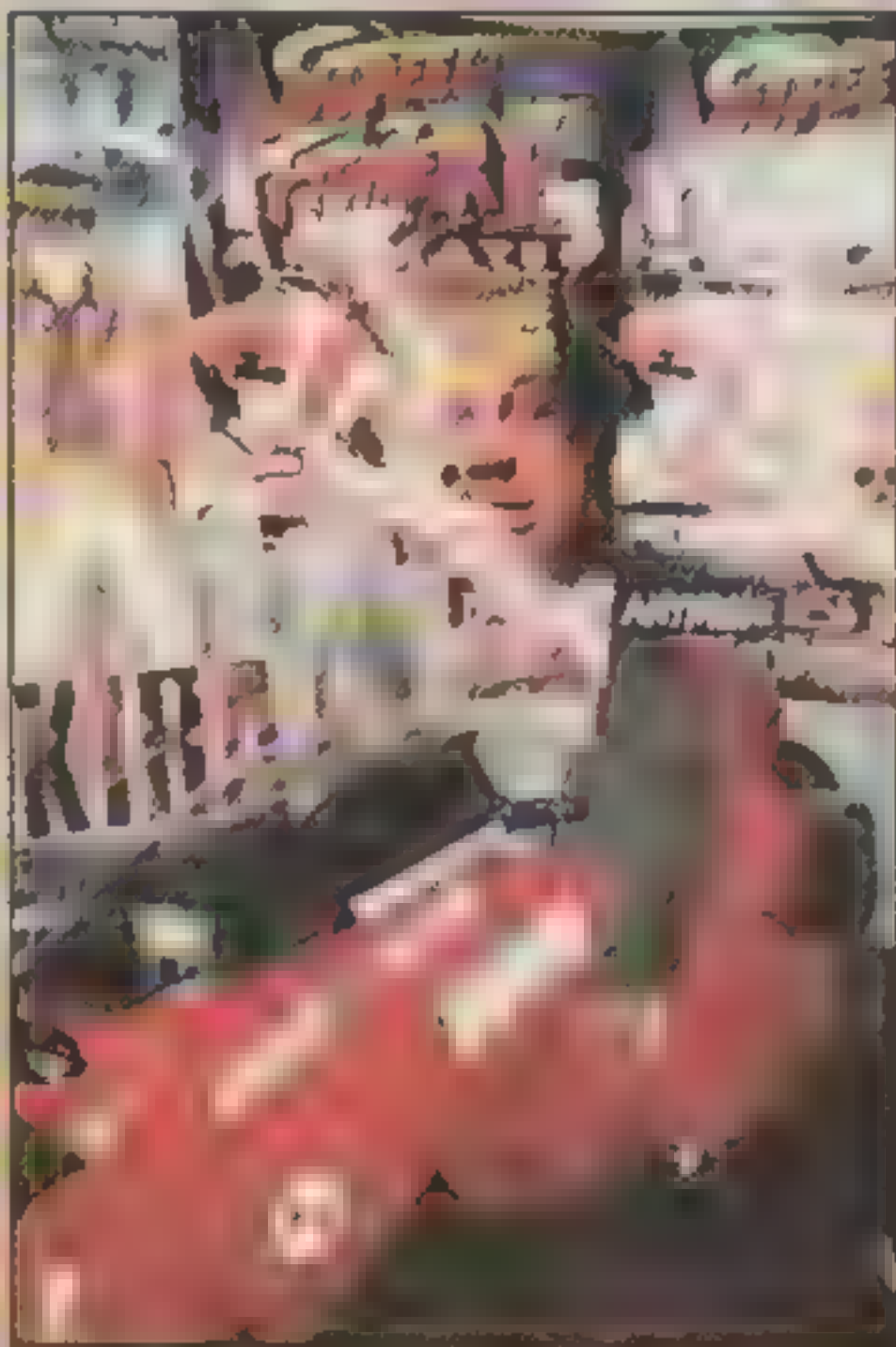
Na Heathrow dolecieśmy z godzinnym opóźnieniem, gdyż z powodu szalejącej wichury samolot British Airlines zatoczył krąg nad Londynem, żeby wylądować (dosłownie) na skrzydłach wiatru. Był pierwszy styczeń A.D. 1998.

SHIN NEN KAI to największe spotkanie angielskich otaku. Odbyna się co roku, zazwyczaj w pierwszy weekend po Sylwestrze. Oprócz niezłej zabawy, oferuje spotkania z prawdziwymi gwiazdami ze świata anime.

Tegoroczny konwent odbywał się w szacownych wnętrzach Radisson Edwardian Heathrow Hotel. Prawdę mówiąc, "szacownych" gdyż sam hotel, chociaż nie jest stary, łączy w sobie tradycję Marlborough i Vanderbiltów. W 1992 roku przyznano mu nawet tytuł "najlepszego lotniskowego hotelu świata". Przeciągnięte światła, długie korytarze i nastroje, jak z powieści Agathy Christie. Do tego basen w ogromnej oranżerii, restauracje, bary, apartamenty i tak dalej... Pełna komputeryzacja. Udzielił mi SHIN NEN KAI '98 zgłoszenia i opłaciło (według oficjalnych danych) ponad dwieście osób, w tym my: Keros... oops! Przepraszam. Tom i Witek, przedstawiciele "MANGAZYNU".

Gościem honorowym była Chisa Yokoyama, aktorka, piosenkarka i seiyuu "odpowiedzialna" m.in. za głosy Sasami i Pretty Sammy w serialu "Tenchi Muyo!". Program zapowiadał się zgoła imponująco: maskarada, aukcja, degustacja japońskiego piwa (za skromną opłatą w wysokości jednego funta), giełda wydawnictw profesjonalnych i nieprofesjonalnych, dyskusje, spotkania, przetargi, karaoke oraz filmy, filmy, filmy. Cztery sale projekcyjne były czynne przez całą dobę. Garść tytułów: "Neon Genesis Evangelion" (OVA), "Tenku-no Escaprowne" (dwadzieścia cztery odcinki!), "Ruroni Kenshin", "Bishojo senshi Venus 5", "El Hazard" (nowość na rynku angielskim), "Hamelin-no Violin hiki", "Gundam Wing", "Gundam Wing: Endless Waltz", "Gundam X", "Baku-

Hotelowy basen w oazie z cieni



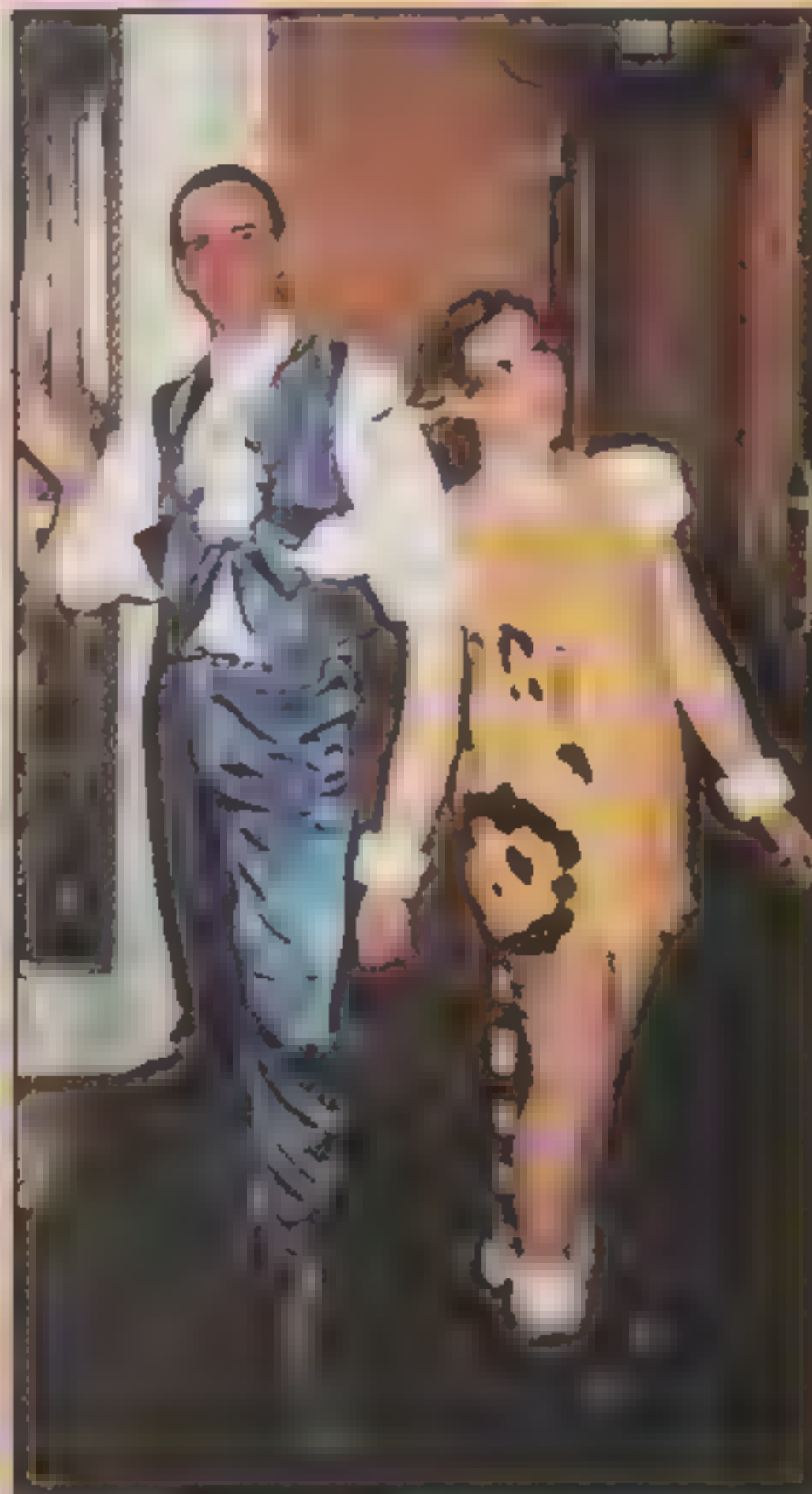
W stoisku "Manga Entertainment" królował krwistoczerwony motocykl z "Akiry".

retsu Hunter" (OVA 1 & 2), "Yotoden" "Tenchi Muyo in Space", "Slayers" Ufff! Nie sposób wymienić wszystkiego. Noce zarezerwowano na pokazy hentai.

Dopisał także dystrybutorzy. Ze znanych firm zabrakło jedynie A.D. Vision. Największą aktywność przejawiali Pioneer i Manga Entertainment (ze wskazaniem na Pioneer). W giełdowym stoisku Manga nie zabrakło nawet krwistoczerwonego motocykla Kanedy z "Akiry", wykonanego w skali 1:1. Pioneer był odpowiedzialny za dobór gości. Przyjechali więc (poza Chisą): producent telewizyjnej wersji "Tenchi Muyo!" i "El Hazard", Kazuhiro Mori, szef animacji Pioneer, Aki Kawamura, oraz amerykański artysta Fred Perry. Ze strony gospodarzy zawitali m.in. Helen McCarthy i rysownik Steve Kyte.

Pierwszy dzień konwentu, piątek, upłynął pod znakiem filmów. Po uroczystym otwarciu rozpoczęli pracę lektorzy japońskiego, zaś wieczorem (przed wspomnianą degustacją piwa) część uczestników zajęła się poprawkami strojów na maskaradę.

Na ważniejszą była sobota. Od rana pospieszaliśmy na giełdę. Tak, tak... Było w czym wybierać, lecz ceny przekraczały oczekiwania nawet najbardziej zatwardziałych otaku.

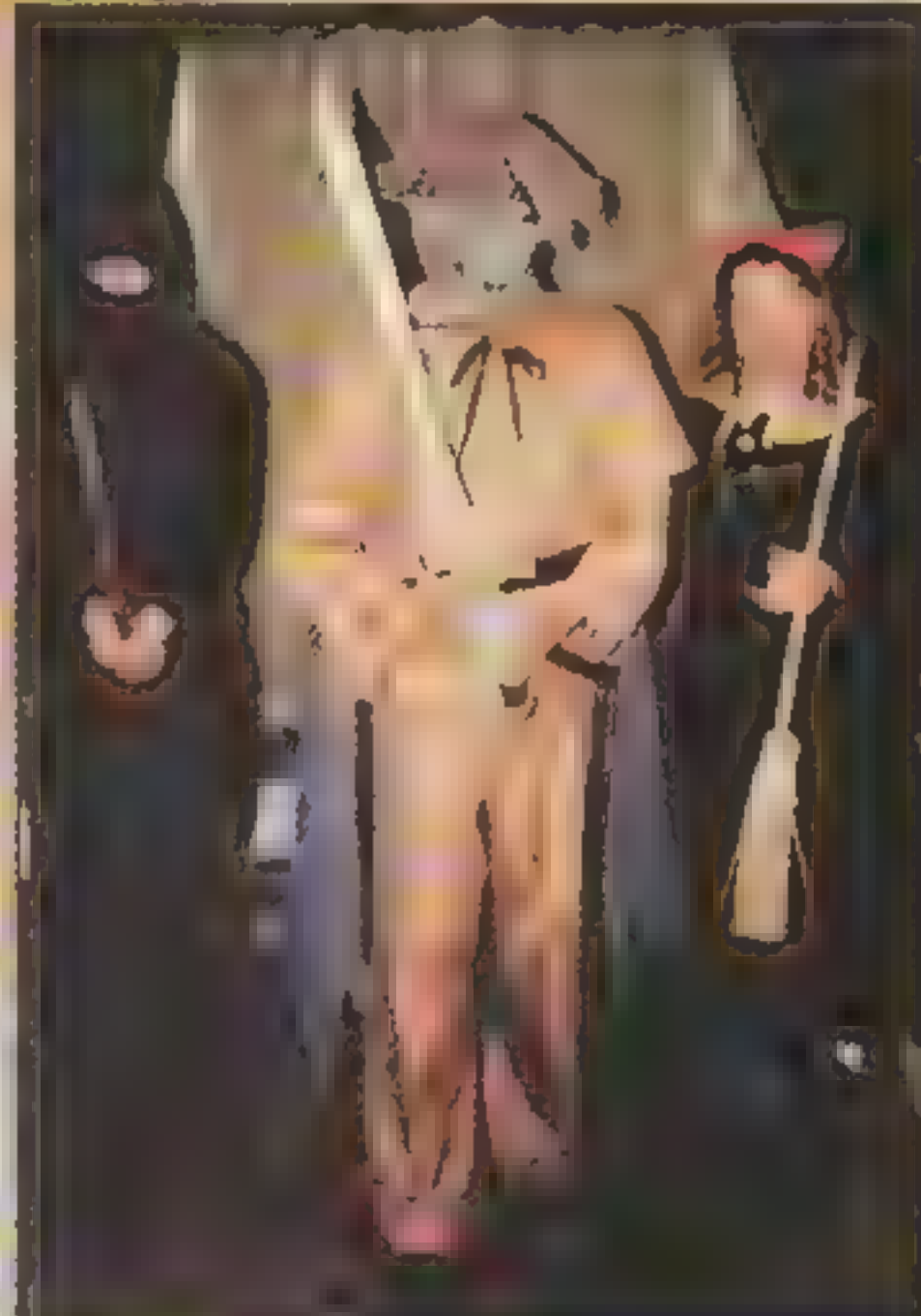


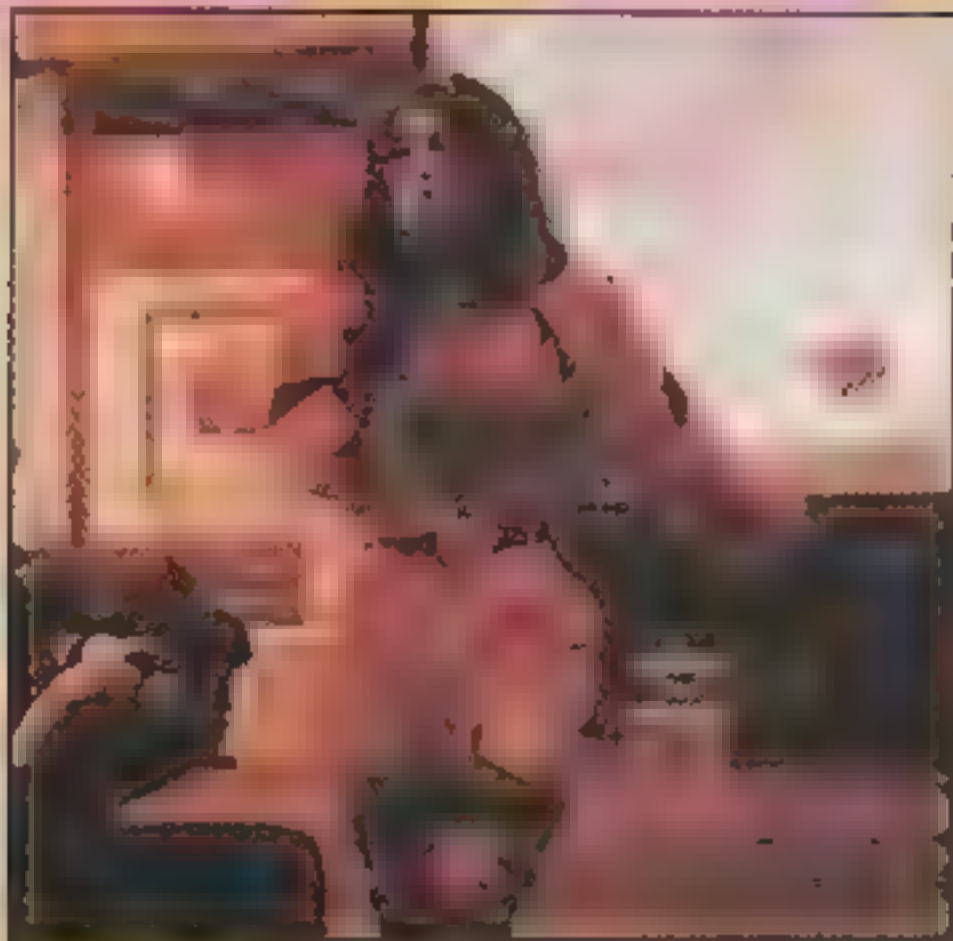
"Tenku-no Escaprowne" (z lewej) "Gdzie jest moja długa blond peruka?"

Tym bardziej, że niektóre rzeczy można taniej i bez trudu kupić w japońskich sklepach i antykwariatach w centrum Londynu. Tu znowu muszę pochwalić właścicieli Pioneer (nie, to nie jest tekst sponsorowany), którzy nie tylko zachowują umiar, ale do każdej zakupionej rzeczy dokładają atrakcyjny prezent.

Wbrew pozorom, że chodzi wyłącznie o konwent anime, najbardziej widoczną postacią była... Lucy Anson, bohaterka komiksu "Lucy in Deep", rysowanego w "mangowym" stylu przez Keitha McDowell. Jej wizerunki pojawiały się wszędzie, łącznie z dwu i półmetrowym plakatem w holu. Sam komiks, dydaktyczny i - jak to mówią - "z głębszą treścią" (problemy narkomanii w szkole, gangi i tak dalej), pod względem artystycznym pozostawiał wiele do życzenia, stanowił jednak dobry przykład możliwości brytyjskich twórców-amatorów.

Ninja, Zelgadiss oraz Kik





Występ Armitage rozgrzał nawet najbardziej sztywne Wyspiarzy

Reklamowany jako atrakcja wieczoru koncert Chisy Yokoyamy rozpoczął się z ponad godzinnym opóźnieniem. Kolejka cierpliwie czekających fanów ciągnęła się przez całą długość... rytarza. Spojrzeliśmy także na znajome twarze... to Mr Root i Naczelny "Animega" do

Koncert, koncert... W wydany wcześniej program organizatorzy prosili nawet, aby w czasie występu rzucać na estradę kwiaty i małe pluszowe zabawki. Kiedy już weszliśmy na główną salę, okazało się, że estrady nie ma. Chisa wykonała zaledwie dwie piosenki z wydanej przez Pioneer LK płyty "Tenchi Muyō OVA Best", po angielsku ("Talent for Love") i po japońsku ("Yuki no sanbaine") a potem najzwyczajniej zniknęła, pozostawiając paru zdeorientowanych Anglików z pluszakami w dłoniach. Wróciła na maskaradę żeby zasnąć w jury

Maskarada na szczęście przywróciła dobry nastrój, chociaż wiele występów było opartych na tym samym pomysle: facet w roli seksownej (?), kawaii (???) dziewczyny. Dobrze, że Armitage nie udawała Rossa Sylbusa. Czarno ubrany ninja wykonał nieporadnie kilka złożeń drewnianym mieczem, zdenerwowany Zeigadiss przypadkowo stracił perukę - występ czarnoskórego graika

(z playbacku) trwał dłużej niż cały "koncert" Chisy a bohaterowie "Giant Robo" zastrzelili fana kradnącego cenny celulooid. Jury pod przewodnictwem Helen McCarthy długo się naradzało nad podziałem nagród. Chisa złożyła votum separatum i uhonorowała nieszczęsnego Zeigadissa. Główne trofeum otrzymała przebojowa Armitage, miano najlepszej grupy całkiem słusznie przypadło Slayerkom (a raczej Slayerom). Skecz "Giant Robo" został uznany za najlepszy występ.

Na zakończenie maskarady odbył się dodatkowo nieoficjalny, lecz tradycyjny konkurs na pod-

uczestników już od rana opuszczała gościnne prógi Radisson Edwardian Heathrow Hotel. My także przeniesliśmy się do innej części Londynu, na... komiksowe targi w Camden Center

To prawdziwe eidorado dla miłośników mangi (i nie tylko). Na prawie stu stołach wyłożono milion (!) komiksów. Ceny dostępne na każdą kieszeń, a e trzeba mieć dużo czasu, by przejrzeć choć jedną trzecią tak bogatej oferty. Obok nowości nie brak i starszych tytułów, więc całe popołudnie upłynęło nam wśród sześciu kartek...



Większość uczestników konwentu zajęła się rysowaniem...

koszulek ozdobiony "niepolitycznym i niemoralnym hasłem lub rysunkiem". Z trzech kandydatów wygrał Tenchi Porno, potem przez czas jakiś trwała wyjęzyczna pogoda za autorem

Wieczór niemal wszyscy spędzili w zacisznym (do tej pory) barze, który dawno chyba nie przeżył takiego najazdu. Po drodze znów spotkaliśmy Mr Roota, zatrzymaliśmy się na chwilę, żeby "zamienić dwa zdania" i... przegadaliśmy na stojąco po nad półtorej godziny

Oficjalne zamknięcie konwentu odbyło się o szóstej wieczór w niedzielę, lecz znakomita większość

Pozostałe dni spędziliśmy nie mniej owocnie. Londyn ma wiele do zaoferowania dla każdego otaku. Można tu kupić modele, garage kits, karty, plakaty, gry wideo, a nawet zaufać z wizerunkiem Usagi Tsukino. Tutaj także wybudowano "Yaohan Plaza" z najwęższą w Europie japońską księgarnią. Wyjeżdżaliśmy obłoczeni, a e zadowoleni. Następne SHIN-NEN-KAI dopiero w przyszłym roku, więc "Sayonara, London". Na razie...

Witold Nowakowski

foto
Witold Nowakowski
Tomasz Kurowski

Chisa YOKOYAMA

Aktorka, piosenkarka, seiyuu i autorka dwóch autobiograficznych książek "Foto-pamiętnik seiyuu" oraz "Spotkanie z Lupinem"

Ważniejsze role jako seiyuu w filmach i serialach

"Sakura taisen"
"Tenchi Muyō!"
"Pretty Sammy"
"Galaxy Fraulein Yuna"

Podkładała także głos za Alicją Silverstone w japońskiej wersji filmu "The Cruel Beauty"

Płyty:

"The Genesis of Love"
"A B Chisa"
"Magical Fantasy World"
"Chisa and The Heaven & Earth Band Live in L.A." (+ video)

Chisa and The Heaven & Earth Band Live in L.A.

／横山智佐

PICA-1129 ¥2,913 (税抜)

1996年10月4日にサンタモニカで行われた横山智佐ちゃんのU.S.ライブがCDになって登場!

マジカル・ファンタジー・ワールド

／横山智佐

PICA-1140 ¥2,913 (税抜)

大ヒット曲「TV魔法少女プリティサミー」のOP曲「夢みれば夢も夢じゃない」、挿入歌「プリティ コケティッシュボンバー」、「magical blue」を含む全12曲を収録!



Lusy Allison - bohaterka kom. kst. "Lusy In Deep"
i najbardziej reklamowana postać konwentu



"Nikczemność ludzi zawstydza nawet demony"
"Rashomon" Akira Kurosawa

**- Niechaj światem rządzą demony - zdecydowali przed wiekami nieśmiertelni.
- A demonami ludzie, za pomocą magii - szybko dodali od siebie śmiertelnicy...**

I tak się to zaczęło.

Czym byłaby manga i anime bez porządne go demona? Spytajcie o to choćby Sailor Moon. Z kim potykałyby się nasze dziewczęta w walce o miłość i sprawiedliwość. Spróbujcie zapomnieć o siłach nadprzyrodzonych, a istnienie w jej części naszych ukochanych "kraskówkowych" bohaterów straci sens.

A jak wykazuje praktyka, potwierdzona tradycją mitologią, jest z kim powalczyć. Wyobraźnia japońska okazała się względem sił nadprzyrodzonych niezwykle płodna. Pobudzona dodatkowo wpływami mitologii buddyjsko-hinduistycznych dała miły sercu miazg. Prócz mnogości upiórów, wampirów, demonów i dia-

czynając od najpopularniejszych przedstawicieli piekelnego przychówku. Jak zauważyliście w tytule prezentujemy dziś pierwszą część materiału. Jego objętość zasługuje bowiem na pracę doktorską z dowolną ilością aplikacji. Dzisiaj zatem stworzy ze sfery naszej chore wyobraźni... Eee. To znaczy przepraszam!! Wszystkie przedstawione stworzenia są naturą nie prawdziwą i jak najbardziej istnieją. Za miesiąc lisy, tanuki, koty i cała reszta zwierzęcej chłasy. Przekonacie się, że wcale nie mniej groźne...

A oto rewia czarnego, demonicznego (i nie tylko) towarzystwa. Rozpoczynają najpopularniejsi czy...

ONI - wbrew pozorom to nie jest błąd w druku. Jacy oni, pytacie? Zwyczajni... Z rogam. A przede wszystkim z jednym (po środku czoła). Tak po prostu nazywają się japońskie diabły. Przedstawia się je jako wielkie, muskularne bestie z dłońmi o trzech palcach zakończonych szponami. W odróżnieniu od swoich europejskich pobratymców ich bronią nie są widły. Naturalnie używają ich



OBAKE, TENGU I INNE CZYLI DEMONY ATAKUJĄ... część I

blów wykształciła własne stwory, nie mające odpowiednika w żadnej innej części świata. Całe to tałatajstwo wtopiło się w japońską rzeczywistość z czasem stało się jej nieodłącznym elementem. Złośliwe (a czasami krwiożercze) towarzystwo panoszy się po dziś dzień, będąc utrapieniem ludzi oraz źródłem niekończących się legend i opowieści.

Zarówno pochodzenie jak i charakter tych istot bywa różny w zależności od okresu historycznego i regionu kraju.

Proponuję rozpocząć spacer po ich świecie, za-

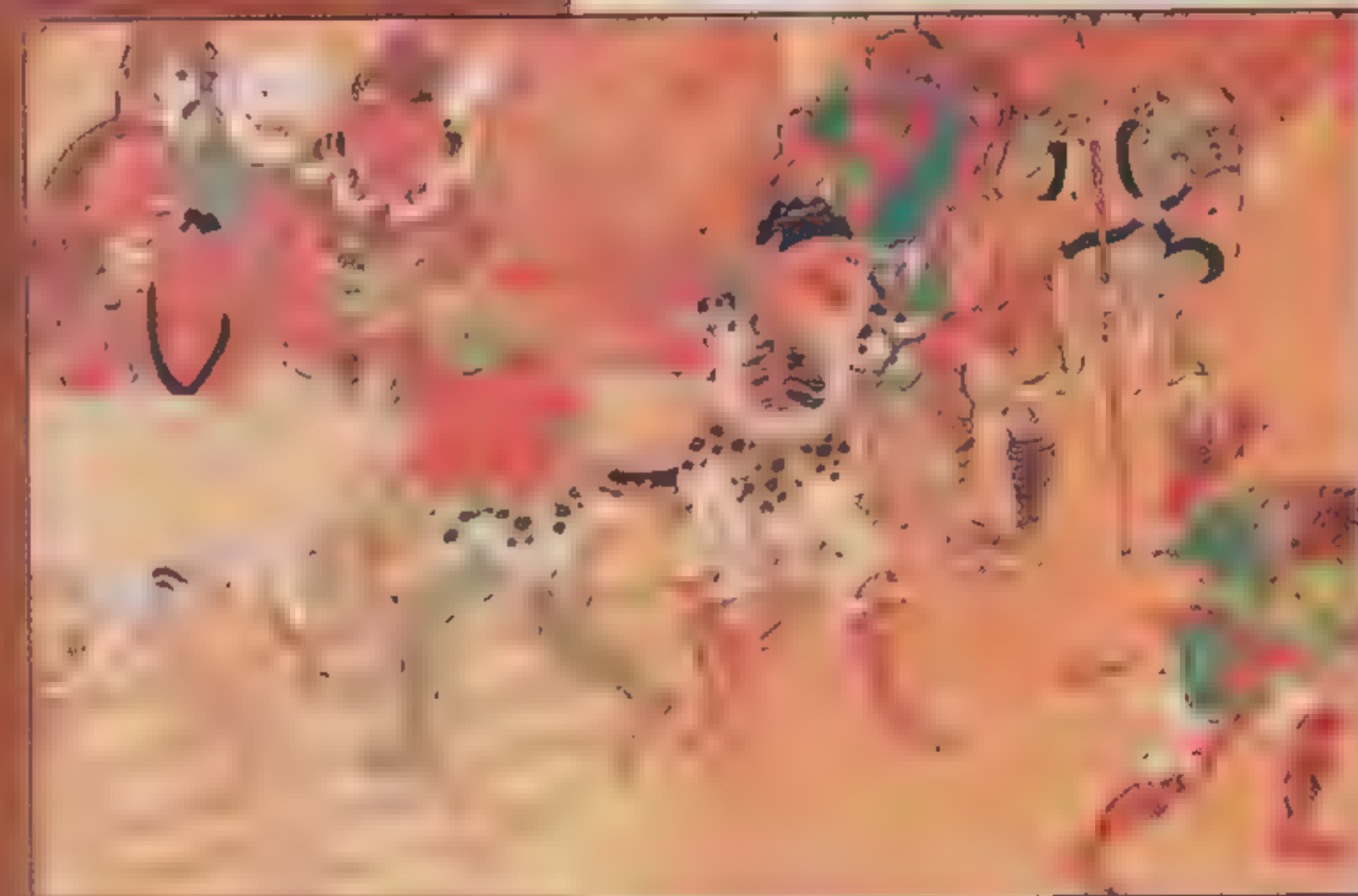
w ramach obowiązków służbowych na terenie Jigoku japońskiego piekła. Do walki z ludźmi używają wielkich żelaznych maczug kanabo nabitych kołkami. Na rycinach ich skóra jest najczęściej czerwona, ale zdarzają się mutacje w odmianach niebieskich lub czarnych.

Co do menu przedstawicieli jednej z najstarszych profesji świata, oni gustują w ludzkim mięsie. Równie cenione są w tym towarzystwie nasiona fasolek... I oczywiście mocna sake. Oni nie potrafią pić i pod wpływem alkoholu wyprawiają najróżniejsze brewerie i awantury. Mimo, że w swoim mniemaniu oni są wyjątkowo inteligentne, mitologia ludowa uczyniła z nich stwory naiwne, łatwe do oszukania i całkowicie bezradne wobec ludzkiej chytrych.

Często w celu ukrycia swej tożsamości przybierają postać... kobiety (tu ukłon w stronę dam). Wiedomo gdzie diabeł nie może... Wiele miejscowych podań głosi, że kobieta tknięta szaleńczą złością, lub zazdrością może się zamienić w hanrya - żeńską odmianę oni. Jedną z legend przypisuje walkę z diablami (to na mocy rozkazu cesarskiego) wojownikowi Minamoto-no Yorimitsu. Jedną z jego "ofiar" stał się słynny oni-zabójca o imieniu Shuten Doji zamieszkujący zamek na górze Oe Yorimitsu, sam będąc mistrzem miecza podróżował w towarzystwie czterech innych szermierzy. W czasie misji spotkali trzech tajemniczych mężczyzn, którzy podarowali herosowi hełm i butelkę magicznego płynu. Gdy Yorimitsu z towarzyszami dotarł do celu, został zaproszony przez gospodarza zamku na wystawną ucztę. Podczas biesiady diabeł opił się płynem z magicznej butli i błogo usnął. Wówczas samuraje przebili go włóczniami, a nasz bohater odciął mu głowę. Czerp Shuten Doji w ostatnim odruchu rzucił się na herosa i ugryzł go w twarz. Życie Yorimitsu uratował magiczny hełm. Miało to miejsce 25-go stycznia 990 roku... Poważnie.

Równie popularne jak oni, są demony **TENGU**.

Bardziej niż demon, pasuje do nich określenie nadnaturalnej rasy tożsamej z duchami gór. Mitologia podaje sposoby rozróżniania tengu według



Rys: Darek Styra

stopnia ich ważność

Daitengu - to naczelnik rodu

Kurama tengu - tengu ze zbocza gór Kurama. Absolutna elita wśród tengu - władca tengu

Karasu tengu lub **kotengu** - pośrednie lub niedouczone osobniki w rodzie

Naczelników nie sposób pomylić z kimkolwiek innym. Obdarzeni są gigantycznym wzrostem i arrogantnie długim nosem (Girano de Bergerac zżółkł by z zazdrości). Ubrani są w mnogie szaty. Z ramion zazwyczaj wyrastają im skrzydła, choć osobniki pozbawione piór nie postradały tym samym umiejętności latania. Trzymanym w dłoni wachlarzem potrafią zsyłać wiatry o sile tornada. Chodzą obuci w geta - tradycyjne japońskie sandały na dwóch poprzecznych koturnach. Pielgrzymi składający dary ich potęgze często ofiarowują świątyniom ze azna geta. Fakt, że niektóre z sandałów z powodzeniem mogłyby służyć jako stół dla kilku osób świadczy o wroście Daitengu.

Wokół postaci naczelników trzepoczą zazwyczaj roje małych pierzastych tengu z dziobami zamiast nosów. Przypominają czasami duże kruki.

Tengu to postacie w mitologii japońskiej nietypowe. Mimo chłerycznego charakteru darzy się je zarówno strachem jak i szacunkiem. Zazwyczaj pierzaste gołogłowy są krwiożercze i mało ludziami przychylni. Podania twierdzą, że powstały z poglądów w bitwach Yamabuschi. Bardzo łatwo obrazić tengu. Można wprowadzić nimi w cień (tengu uchodzą za mistrzów we wszelkich walkach na białą broń), a ich historia nie podaje przypadku człowieka, który przeżyłby taki numer.

Szczególnymi faworytami tengu byli ponoć ninja. Kim byli ninja wyjaśnić pewnie nie trzeba. Wystarczy jedynie wspomnieć, że wszystkie pechy, którymi obdarowywano "wojowników nocy", przypisywano również tengu. Spośród ze tak to nazwę "niezrzeszonych cywili" do najsławniejszych jodniów tengu należał Minamoto Yoshitsune (1159-1189) (patrz Kawaii 5/97 - "Legendy miecza").

Tengu zamieszkują zazwyczaj zbocza górskie i niedostępne obszary leśne. Rzadko wchodzi w konflikty z innymi nadprzyrodzonymi mieszkańcami tych obszarów. Zbyt są zajęte mieszaniem się w ludzkie zatargi. Współcześni historycy japońscy z uśmiechem sugerują, że cała historia Japonii była zapewne manipulowana przez tengu. Trudno, mają tengu, niech cierpią.

Trzecie miejsce, w rankingu na popularność horror listy przebojów niewamur **KAPPY**

Złosiwe stwory zamieszkujące jeziora i wolno płynące rzeki. Ma to niecały metr wzrostu, zółtawą skorupę na plecach i pazurzaste kończyny. Na głowie wyrasta im korona włosów otaczająca płaskie wgłębienie w czaszce. Zawiera ono wodę w chwili gdy kappa wychodzi na ląd i daje jej życiodajną siłę. Bez niej kappa ginie. Moim pierwszym wrażeniem, gdy zobaczyłem wizerunek kappy było, że wygląda jak karykatura ne Mutanty Żółwie. Nie rysowane przez charadesignera na kacu. Są wyjątkowo paskudne i niebezpieczne. Przypisuje się im większość zagadkowych utonięć i uprowadzeń dzieci. Dysponują dużą siłą i uwielbiają sumo. Jedyne ponoć ratunkiem z ich łap jest wyzwanie kappy na pojedynek sumo i wygranie go.

Uwielbiają krasę i pożerać ogórki (każdy ma ostateczną jakiegoś bzik). W związku z tą namiętnością sushi z dodatkiem ogórka nazywa się "Kappa maki".

Egzekwo z kappami miejsce trzecie, i pozycję na podium, zajęły **GAKI**.

Wywodzą swoje pochodzenie z tradycji buddyjskiej. Jak wiadomo buddyzm uważa, że po śmierci człowiek ma możliwość odrodzenia się. Scenariusz pośmiertnej drogi ludzkiej duszy jest koka.

- odrodzenie się w ciele mężczyzny lub kobiety w naszym świecie.

- odrodzenie się w naszym świecie jako zwierzę
- udanie się za zasługi i tościwie życie do raju Gokuraku;
- fik, miki za wybryki czyli gorące wakacje w piekie Jigoku;
- odrodzenie jako shura, w długowiecznym czyszczeniu;
- odrodzenie się w świecie gaka do jako gaki

Kim zatem są gaki? To potępieńcy, którzy popełnili na ziemi zbrodnie równie ciężką jak morderstwo... Marnowali jedzenie. Świat gaka do jest światem głodu. Niewiele w nim jedzenia i wody. Gaki cierpią w nim jedząc wszystko co im wpadnie w pazurzaste łapki, a nie nigdy nie doznają zaspokojenia. Bo też wpada im niewiele. Strawa zazwyczaj ginie jak sen nim zdążą jej dopaść.

Jak rozpoznać gaki? Ich identyfikacja nie sprawia kłopotu. Są straszliwie wychudzone (nic dziwnego na takiej diecie), brzuchy mają rozdęte jak baloniki. Na ich głowach królują spiczaste uszy i wieczne głodne szerokie usta. Często przedostają się do naszego świata i wówczas te żalosne stworki stają się groźne. Tym bardziej że ich inteligencji w przeciwieństwie do ONI, nie da się zarzucić. Preferują jako pożywienie ludzkie mięso i krew. Są skrzyżowaniem ghula i wampira.

Obok tych kasycznych postaci spotkać można najdziwniejsze stworki. Oto kilka z nich.

KAMAITACHI - najdziwniejszy potworek z jakim się spotkałem. Nie dość, że złośliwy to kompletnie nie ogólny. Nikt go nie widział, ale wszyscy wiedzą, że wygląda jak łasica z długimi kłami, którymi z oszałamiającą szybkością potrafi zadać głębokie rany. Atakując przygodne ofiary zbierają się po trzy. Pierwszy kamaitachi obala przeciwnika na ziemię, drugi rani go... a co robi trzeci? Konia z rzędem temu, kto wymyśli rolę trzeciego.
...aczenia tekstu źródłowego wychodziło to... a jej rany

Jak już zaznaczyłem, nikt nie widział kamaitachi w jego prawdziwej "formie". Atakowanym nie tylko nie widzi, ale w ogóle nie objawia się w postaci zawieszonych w powietrzu grup bąbelków (coś jak bańki mydlane). Jedyne pamiętką po randez-vous jest potworny ból mięśni oraz zabliźnione i nie krwawiące głębokie ranki... Brrr.

KONAKI JIJI - demon manipulujący swoją wagą. Zazwyczaj spotykany jest przy drogach wieczorową porą lub nocą. Ma postać małego dziecka o twarzy szkaradnego, starego człowieka. Swoje ofiary wybiera spośród wieczornych wędrowców. Gdy jego ofiara podniesie go z ziemi, Konaki zaczyna głośno płakać. Podczas płaczu zaczyna rosnąć i stawać się większy i coraz cięższy. W końcu przywala swoim ciężarem nieszczęsną ofiarę i łamie jej kości. W tłumaczeniu dosłownym jego imię oznacza - "stary człowiek łkający jak dziecko".

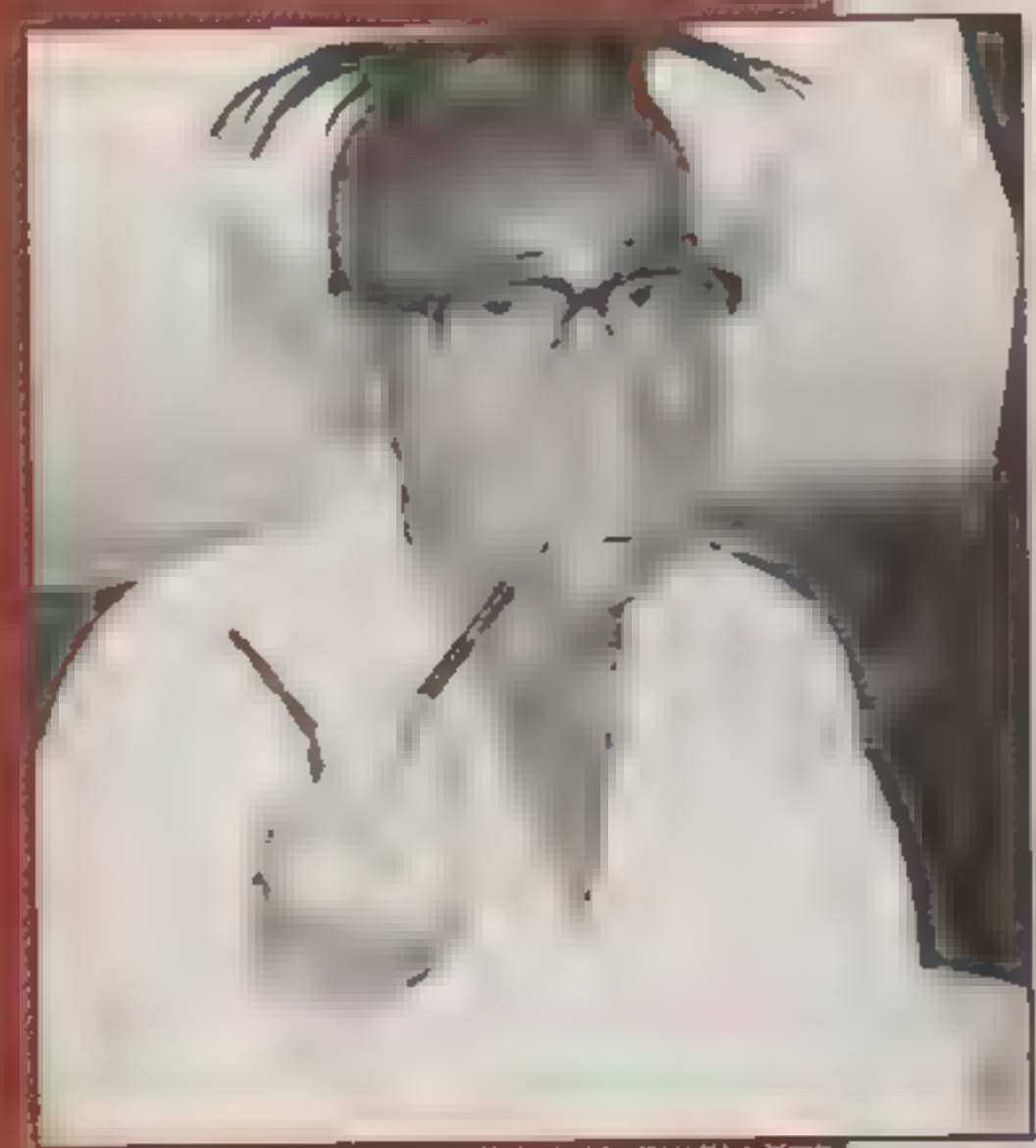
Nie ma co. Niezłe prezenty czekają na śpieszącego do domu wędrowca. Następna "drogowa" niespodzianka to

NURIKABE - demon wyglądający jak wielka kamienna ściana, ustawiona w poprzek drogi i czatująca na podróżników. Jeżeli jesteś dłuższy czas w drodze i nie możesz dotrzeć do celu, jest duża szansa, że utkniesz w jego ciebie. Starzy ludzie powiadają, że czasami przy zachodzie słońca Nurikabe objawia się w swojej widzialnej postaci - kamienną ścianą z parą małych nóżek i rączek. No czyż to nie wsparta wymówka dla panów





Pestecie rodem z buddyjskiego piekła



powracających nad ranem do domu na paluszkach, z butami w ręce?

- To już po trzeciej? No ty ko Nurikabe! A, że czerwone oczka?... No przecież to zmęczenie... Ostatecznie od czwartej jestem w drodze do domu

Mniej sympatyczny od poprzednika jest.

ITTAN-MOMEN - widywany jest w postaci długiego ognistego catunu materaliżu, którego się nagle w powietrzu. Atakuje wyłącznie nocą. Owija się wokół twarzy dławiąc oddech. Ciekawe jest pochodzenie jego imienia, bowiem ittan to nazwa starożytnej jednostki miary długości: płótna używanego na śmerteńską szatę

Na koniec krótkiej prezentacji istna perelka.

SHIKIGAMI - powoływany jest do życia przez tzw. Onmyo-shi (magów). Wygląda jak mały oni i jest całkowicie posłuszny woli swego kreatora. Potrafi przybrać postać dowolnego zwierzęcia lub ptaka. Może również wniknąć w ciało zwierzęcia i opanować jego wolę. Najgroźniejsze shikigami potrafią wniknąć w duszę człowieka, który w ostateczności potrafi nawet zabić osobę wskazaną mu przez jego shikigami. Demon potrafi być również groźny dla swego stwórcy. Zbyt bezwzględnie wykorzystywany może go zaatakować i zabić. Przy okazji, sam go nie.

Gdy magowie walczą między sobą, najczęściej wysyłają przeciw sobie własne shikigami. Zdarza się, że gdy zaatakowany mag wyczuje wrogiemu mu demona, potrafi go odeprzeć zaklęciem, poczym jako własną broń skierować przeciwko oponentowi. Taki demon nazywany jest wówczas **Shikigami Goeshi** oraz jest podwójnie silny i niebezpieczny.

Do najstojniejszych magów Onmyo-shi w historii Japonii należał **Abe-no Seimei**. Mówiono o nim, że miał na swych usługach 12 shikigami, podczas gdy inni z trudem byli w stanie opanować dwa naraz.

Ha... Dobrze być magiem... Choć czasem niebezpieczne. Nigdy nie wiadomo co takiemu ożywionemu stworowi strzeli w astralną tępotę.

Dla odmiany dwoje niegroźnych w sumie mieszkańców głębin.

SHACHIHOKO - rodem z chińskiej mitologii potwór morski posiadający łeb tygrysa i rybie ciało. Jego skórę pokrywają jadowite kolce. Gdy wychodzi na ląd potrafi transformować się w tygrysa. Jest poddany władcy mórz o imieniu Ryuo i w jego imieniu pilnuje porządków w morskich głębinach. Zazwyczaj pływa w towarzystwie walorybów pilnując by nie połykały zbyt dużych ryb. Gdy morskie ssaki są mu nieposłuszne wdziera się sła do ich paszczy i wyrzywa im języki. W średniowiecznej Japonii często wykorzystywano motyw Shachihoko jako ozdoby zamkowych dachów (coś jak europejskie gargulce). Do najstojniejszych należą złote postacie potwora na zamku w Nagoya.

Morską towarzyszką Shachihoko często bywa.

NINGYO - czyli po prostu syrenka. Japońska panienka wodna podobna jest do swej europejskiej odpowiedniczki.

Jest czarnowłosa, łagodna, do smutku sentymentalna i bardzo samotna. Jej łzy zamieniają się w perły. Rzadko ukazuje się ludziom... Najczęściej służąc dobrą radą lub ostrzeżeniem. Legendy wspominają o rybaku, który wypuścił schwytaną syrenkę i w podziękę otrzymał koszyk perłowych łez ningyo.

Syrenki są łakomym kąskiem dla pań mających problemy z upływającym czasem. Zjedzenie bowiem mięsa ningyo zapewnia nieskazitelną urodę na tysiąc lat życia.

Legenda z Wakasy wspomina o dziewczynce, której ojciec brał udział w biesiadzie wydanej na cześć starszyzny wioski przez nieznanymi przybyszów. Mężczyzna wychodząc do domu zabrał ze sobą kawałek nieznanego, mięsa potrawy. Okazało się, że było to mięso ningyo. Jego córka, która odgryzła jego kawałek, stała się znaną pięknością i żyła

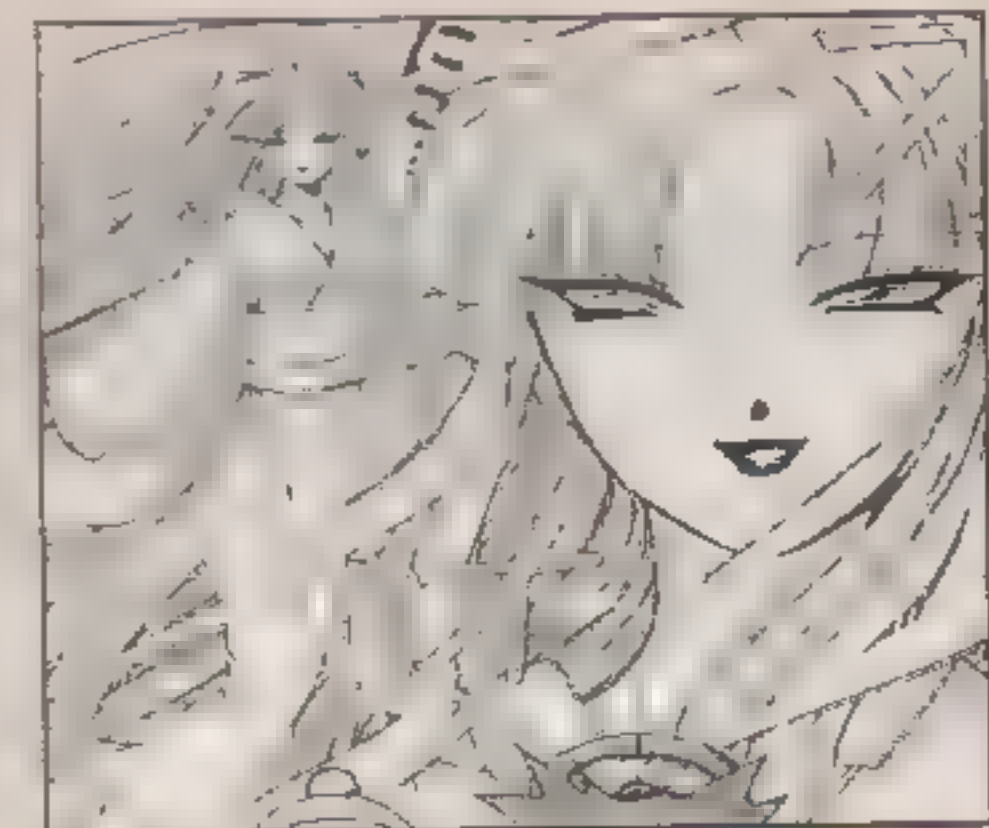
800 lat (dwieście oddała swemu ukochanemu, księciu Wakasy). Po śmierci wystawiono je w świątynię.

I teraz na absolutny już koniec demon, który startował w rankingu popularności poza wszelkimi kategoriami.

Obake (lub **BAKEMONO**) - upiór będący duchem osoby zmarłej. Pojawia się tak długo, aż załatwi do końca wszelkie ziemskie sprawy. Zazwyczaj, kieruje nim miłość lub nienawiść.

Obake przebywające na ziemi z powodu miłości są dla ludzi niegroźne (chyba, że wywoła zawal serca). Pojawiają się w widmowej prawdzie, a nie miłej dla oka (brrr...) postaci, jaką nosiły za życia.

Prawdziwym utrapieniem są natomiast przerażające upiory, które przywołała na świat nienawiść i chęć zemsty. Obake w pierwszym rzędzie nę-



Każniczka Śmierci Yukihime w najepszym mangowym wydaniu

ka, a naturalnie sprawców swoich nieszczęść, ale przy okazji obrywa się wszystkim, którzy mieli problematyczne spotkanie na swej drodze. Ważącym się sę ducha. Gdybyśmy trafili na upiorną rewę mody, preferowanym modelem obake byłby osobnik o ostrych rysach, kredowo białej twarzy. Długie włosy zakrywają pół twarzy modecia, a jego białe catun zwięza się na kształt trąby powietrznej ku ziemi, niknąc tuż nad jej powierzchnią. Ręce obowiązkowo uniesione są na wysokości piersi, a dłonie złamane w przegubach mają luźno opuszczone długie palce. Historię o kandydacie na obake zamieszczamy obok w formie obrazkowej.

Tyle na dzisiaj. Mimo wszystko życzymy Wam spokojnych snów i bezobakowych nocy. Za miesiąc dalsza porcja japońskich niesamowistości, czyli dziewczynki, chłopcy strzeżące się lisów z lisimi trzcinami na głowie... Dlaczego? Cierpliwości - henge, k tsune i tanuki są już w drodze.

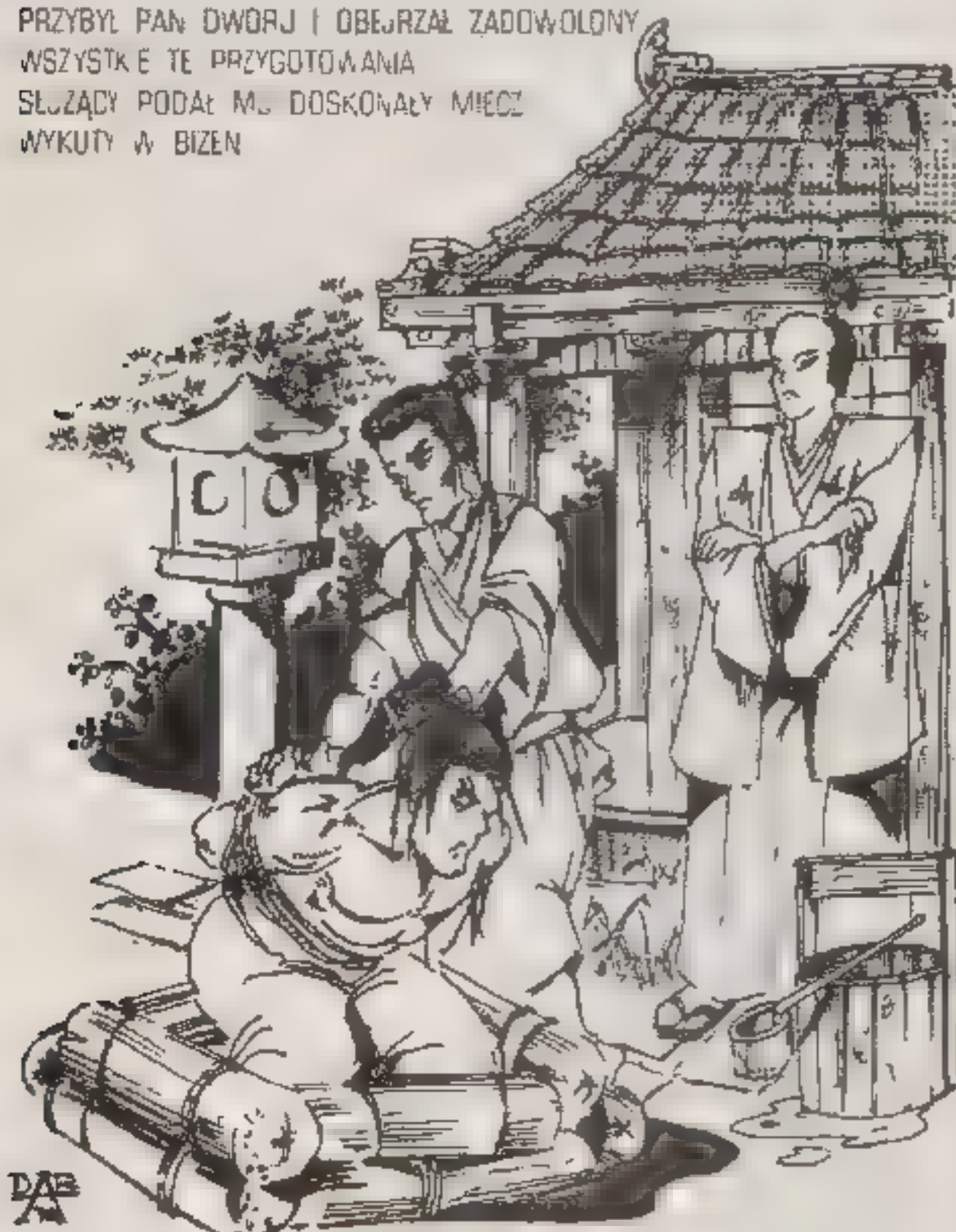
Darek Styra "Yamabushi"

Ilustracje ze zbiorów Włoka Nowakowskiego
Bibliografia
J. Taborski - "Mitologia Japonii" - WAI W-wa 1977
S. Arutunow - "Starzy i nowi bogowie Japonii" - PIW W-wa 1973
Praca zbiorowa - "Genchi Nishio" - Tokyo-Londyn 1994
W. Kotarski - "Zwyczajne obrzędy i symbole religijne w Japonii" - W-wa 1974

DYPLOMACJA

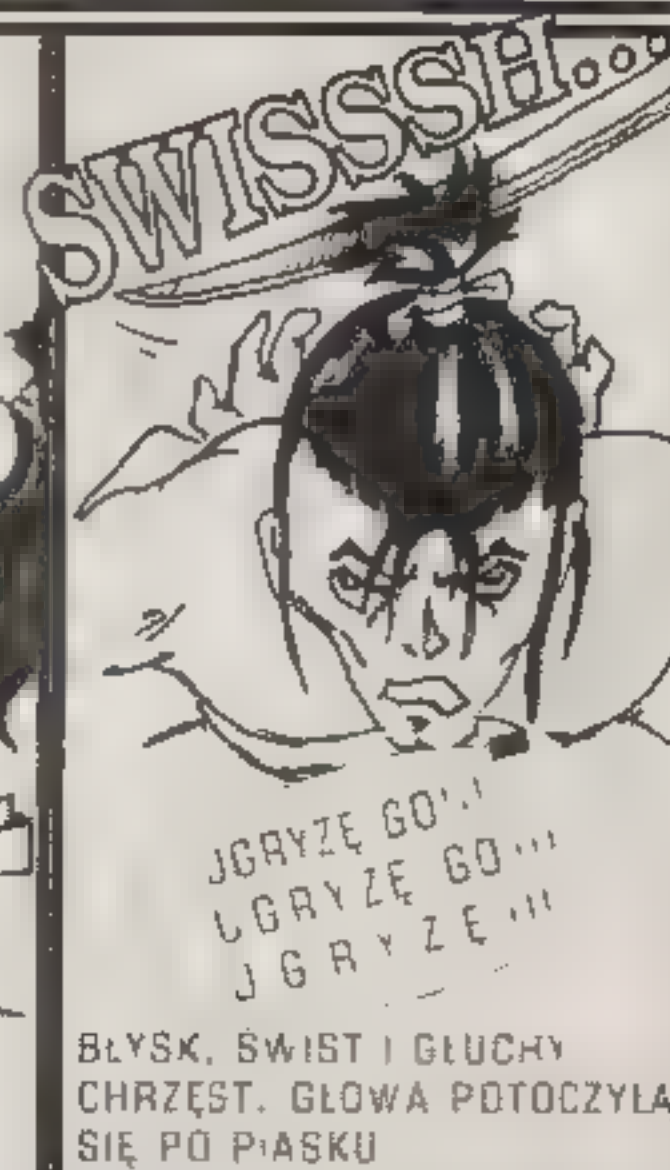
NA PODSTAWIE
"KWAIDAN"

NA MIEJSCE EGZEKUCJI WYBRANO OGRÓD YASHIKI
SKAZANOWI ZWĄŻANO RĘCE NA PLECACH I OBLIZONO GO
WOKAMI ZE ZWIEM BY NIE MÓGŁ SIĘ RUSZAĆ
PRZYBYŁ PAN DWÓRJI I OBEJRZAŁ ZADOWOLONY
WSZYSTKIE TE PRZYGOTOWANIA
SŁUŻĄCY PODAŁ MU DOSKONAŁY MIECZ
WYKUTY W BIZEN



"CZCIGODNY PANIE MOJE PRZEWIENIA
SĄ WYNIKIEM MOJEGO WIELKIEGO CIĘPOTY
I KARMY TO ZATEM ZE GINĘ Z TWOJEJ
RĘKI TO NIEGODZIWOŚĆ, I PRZYJDZIE CI
ZA TO ZAPŁACIĆ!"
ZŁO ODDISNIE SIĘ ZŁEM!

POZWAŁAM CI STARSZYĆ NAS DO WOLI
NAWET PO ŚMIERCI JEDNAK ABY MNIE
PRZESTRASZYĆ TRZEBA CZEGOŚ WŁĘCZ
NIE TYLKO SŁÓW. ZA CHWILĘ CIĘ ZABIJE
JEŚLI TWOJ ZAGNIEWANY DUCH MA MNIE
NĘKAĆ DO KONCA MOICH DNI, NIECH
POMOCIE CI UGRYŻĆ KAMIEŃ LEŻĄCY
NA ŚCIEŻCE WPRODZI PRZED TOBĄ
CZY SPRÓBUJESZ UGRYŻĆ TEN KAMIEŃ?



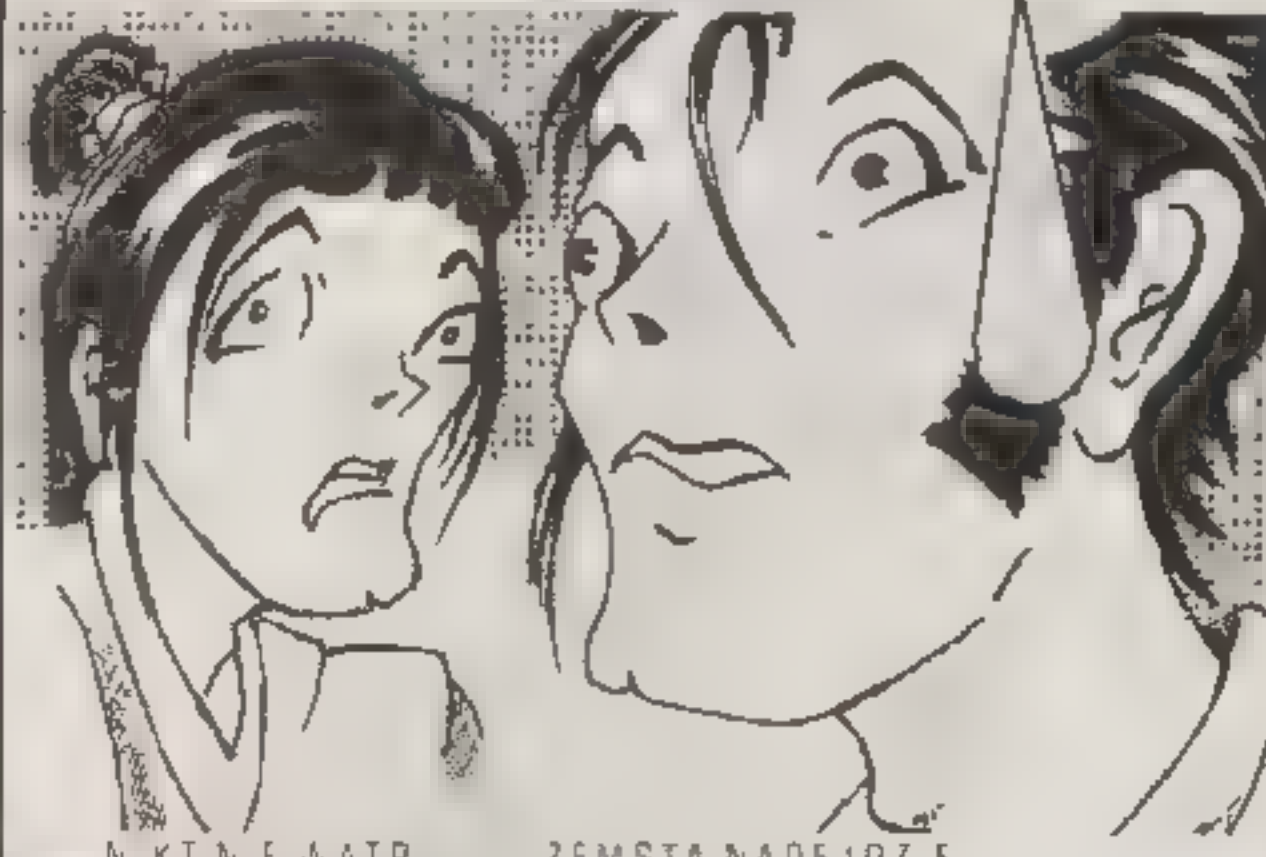
BŁYSK, ŚWIST I GŁUCHY
CHRZĘST. GŁOWA PÓTOCZYŁA
SIĘ PO PIASKU

MOŻE NIE TÓCZYŁA SIĘ W KIERUNKU NA...
CHWYLA KURCZOWO ZEBAM, JEGO GÓRNĄ KRAWĘDZ TAK ZASTYGLA
NA MOMENT... PO CZYM BEZWIAŁO NIE DO... A



N KTNE CIEŻWAŁ
SĘ ANI SŁOWEM ALE
WSZYSCY ZE ZGRÓZA
PATRZYLI NASAMRAJA
PRZEZ NASTĘPNY MIESIĄC
CAŁA SŁUŻBA ŻYŁA W
NIEUSTANNYM
STRACHU

SLYSZELI I WIDZELI RZECZY, KTORYCH W NIE BYŁO OBAW AL
SĘ POSZŁO MU W ATRAPĘ CEN W OCRODZIE



N KTNE WATP... ZEMSTA NADEJDZIE



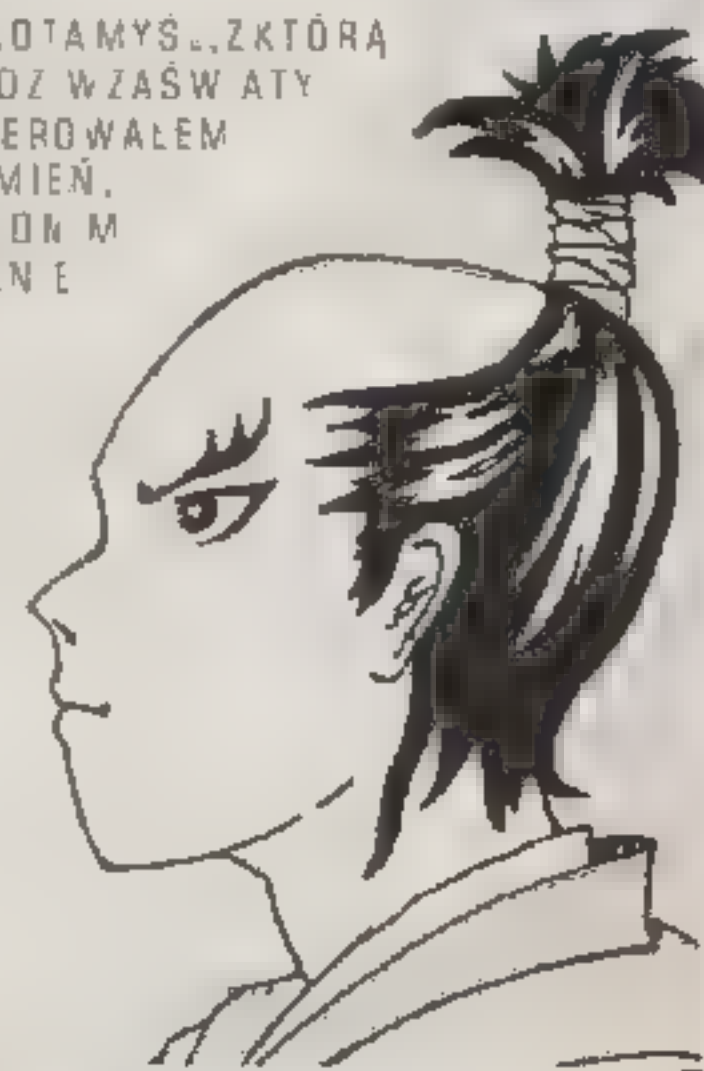
W KONCU UDALI SIĘ DO SWEGO
PANA ZPROŚBĄBY ODPRĄWIĆ
NABOŻENSTWO ZADŁSZE ZABITEGO
ALE SAMURAJ ODMÓWIŁ...



"PAPAN AM...
ZENIEISTNIEJE
ZADNE
NIEBEZPŁECZEŃSTWO"

WYBACZ MI MOJA
GŁUPOTĘ PANIE, ALE
CZY MOŻESZ
WYJAŚNIĆ DLACZEGO?

CRONA... TYLKOTAMYSŁ, ZKTÓRĄ
CI... CHODZ WZASWATY
ZCHWILA GOYSKIEROWAŁEM
JESOMYŚLI NAKAMIEŃ,
MYŚLAŁ JUŻ TYLKOTAM
ZC... MŚC... POPEŁNIE
ZA... ON...
MOŻE ZATEM
SPAĆ SPOKOJNIE



OKAZAŁO SIĘ, ŻE ZEMIA, RACJĘ NIGDY
ZADENUP... ORNIE ZAKŁÓCIŁ SPOKOJU JEGO DOMOSTWA

A oto adresy:

POLSAT

Aleja Stanów Zjednoczonych 53
04-028 Warszawa

TVN

Augustówka 3
02-981 Warszawa

TVP1

Woronicza 17
02-625 Warszawa

TVP2

Woronicza 17
02-625 Warszawa

Imperial Entertainment

Ul. Przasnyska 9
01-756 Warszawa

Syrena Entertainment Group

Marszałkowska 115
00-102 Warszawa

ITI Home Video

Ul. Kłobucka 23
Warszawa

Warner Bros

Ul. Popietuszki 16
01-590 Warszawa

VISION FILM DISTRIBUTION COMPANY

ul. Rydygiera 7
01-793 Warszawa

Walt Disney

Ul. Filtrowa 28
02-032 Warszawa

Uwaga! Miłośnicy mangi i anime! To nie jest żart primaaprilisowy! Postanowiliśmy zareagować na Wasze żądania i pomóc zorganizować ogólnopolską kampanię uświadamiającą! Sytuacja w jakiej znajdują się polscy fani mangi jest katastrofalna, żaden ogólnopolski kanał telewizyjny (pomijamy kanały regionalne kabowe, satelitarne i kodowane, gdyż nie są one odbierane przez wszystkich mieszkańców Polski) nie emituje, ani nie ma w planach emisji jakiegokolwiek serialu anime, mogącego być przykładem wysokiego poziomu, jak reprezentują sobą filmy animowane produkcji japońskiej. To od Was zależy, czy zostaniemy zauważeni! Jeśli sami nie zaczniecie działać, nikt Was w tym nie wyręczy. Fani na całym świecie walczą o swoje prawa i dlatego mają dzisiaj to czego polscy fani im zazdroszą, skupię z mangą, seriale anime w tv, filmy rozprowadzające kasety video, hity anime w kinach, huczne konwenty dla wszystkich otaku z udziałem wielkich gwiazd - mają swój świat, o który walczą i nadal walczą. Nie dajcie się pochłoniąć szarej rzeczywistości! Nie pozwólcie, aby zgryźliwe uwagi otoczenia zabiły w Was wspaniały świat marzeń! Nie pozwólcie się ignorować! Razem możemy zdziałać wiele, bardzo wiele, trzeba tylko być wytrwałym i konsekwentnym w swoim postępowaniu.

Poniżej w ramce znajdziecie tekst wzorcowy. Możecie go skopiować, lub napisać sami swoją wersję - decyzja należy do Was - my chcemy tylko ułatwić Wam zadanie. Tekst odezwy celowo został umieszczony w ramce takich rozmiarów, aby bez problemu można go było wyciąć i przykleić na KARTCE KORESPONDENCYJNEJ (pocztówce z miejscem na korespondencję zamiast zdjęcia). Ponieważ kanałów tv i dystrybutorów filmów jest wielu, najlepszym wyjściem byłoby kserowanie niniejszej strony w odpowiedniej ilości (czarno-

białe ksero formatu A4 kosztuje ok. 20 groszy), wycięcie i naklejenie go na kartki korespondencyjne - to najtańsza z możliwych form przesylek pocztowych. Aby ułatwić Wam kopiowanie odezwy, jej wzór umieścimy również na Kawaii CD6 we wszystkich najczęściej używanych formatach plików tekstowych. Puste miejsca na adresie proponowanych anime są po to, aby każdy z Was wpisał tam swoje własne typy.

Uwaga! To jeszcze nie koniec!

Każdy, kto przysłał do redakcji kartkę pocztową z naklejonym kuponem konkursowym (patrz - ewy górny róg strony), potwierdzając tym samym swój udział w ODEZWE OTAKU (wierzymy Wam na słowo, że bierzecie w niej udział - tj. wysłacie przynajmniej jedną kartkę z odezwą na jeden z podanych obok adresów) - weźmie udział w losowaniu ATRAKCYJNEJ NAGRODY MANGOWEJ!

Pamiętajcie!

Pamiętajcie jednak, że na jednym razie poprzestać nie można! Dystrybutorzy i kanały tv muszą być bez przerwy bombardowane tysiącami żądań od fanów z całej Polski aż do skutku, w przeciwnym razie sprawa szybko przycichnie i znowu wszystko wróci do poprzedniego stanu. Zmarnujemy w ten sposób czas i energię, a przecież nie o to chodzi. Dlatego życzymy Wam wytrwałości i siły. Pamiętajcie - jesteśmy z Wami i zawsze słuchamy Wam pomocą! Duże pole do popisu mają tu wszystkie fan kluby mangi i anime w Polsce - wierzymy w Was! Powodzenia i do ataku!

PS W konkursie biorą udział tylko kupony wycięte z czasopisma, wszelkiego rodzaju kopie nie będą honorowane.

Kawaii

Każdy z tych seriali posiada swą wersję pełnometrzową przeznaczoną do wyświetlania w kinach. Oprócz nich istnieją również hity wszech czasów, pozycje kultowe anime, które bezwzględnie powinny pojawić się w kinach w całej Polsce. Oto kilka przykładów dla ułatwienia dokonania wyboru.

GHOST IN THE SHELL

AKIRA

MONONOKE HIME

PORCO ROSSO

KIKI'S DELIVERY SERVICE

MÓJ SĄSIAD TOTORO

GŁOS OTAKU!

Jestem fanem (ką) japońskiego komiksu (manga) i filmu animowanego (anime). W moim tysiącach minotów z całej Polski domagam się emitowania w po skończonych kanałach telewizyjnych seriali japońskich, wydawania anime na kasetach, płytach oraz włączenia największych hitów anime do programu kinowego. W przypadku teatralnym to być serialu przeznaczona dla wszystkich grup wiekowych (manga i anime między innymi właśnie z tego tytułu) oraz jak na bardziej zróżnicowane gatunkowo (przygodowe, fantastyczne, romansy, sportowe, komedie, horrory, historyczne itd.). Jednocześnie chcę zauważyć, że regionalne kanały telewizyjne w wielu miastach nadają serie anime i nie są to produkcje stare (w większości z lat siedemdziesiątych) i w tym czasie, przetrwała na młodszego widza - nie o tak to seriale chodzą. Dla ułatwienia dokonania wyboru, podaję zestaw klasycznych tytułów seriali anime, które swego czasu były na całym świecie rekordy popularności wśród czasów i nadal chętnie oglądane są przez resztę fanów na całym świecie.

GUNDAM

MAGROSS (ROBOTECH)

URUSEI YATSURA

DRAGON BALL

RAMMA 1/2

NEON GENESIS EVANGELION

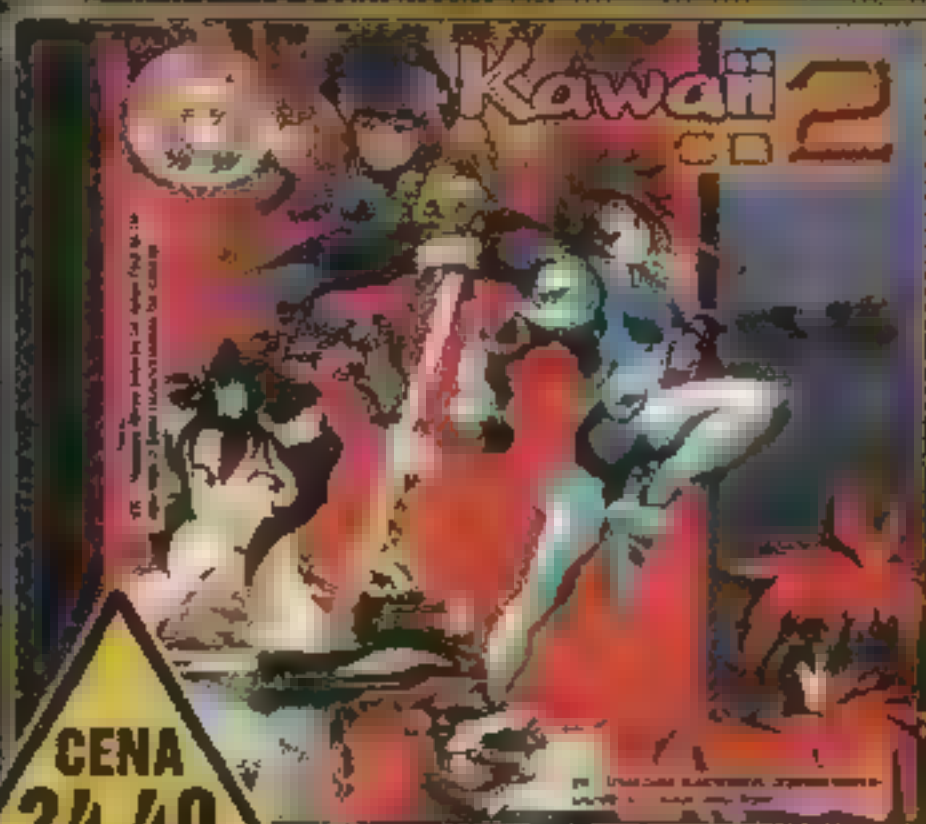
SAILOR MOON

TENCHI MUJO

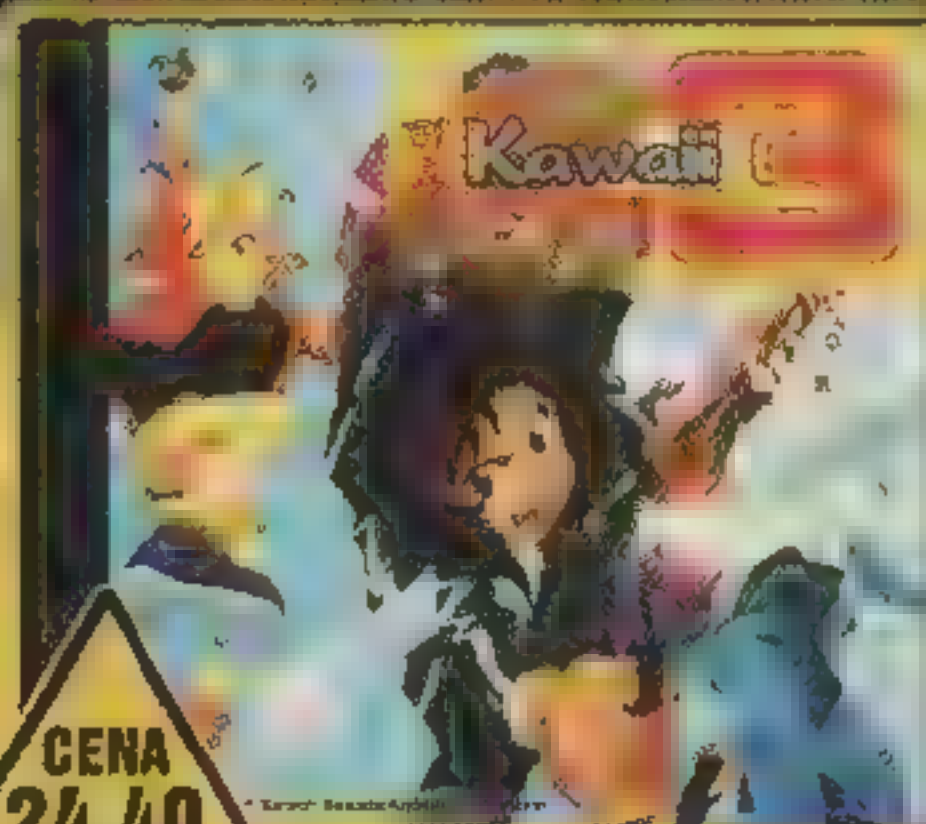
BATTLE OF THE PLANET (ZALOGA "G")

Pragnę również dodać, że interesuje mnie także szeroko pojęta tematyka dotycząca Japonii - a więc filmy dokumentalne, filmy fabularne (w tym szczególnie uwaga zwracam na dzieła Akiry Kurosawy z udziałem zmarłego niedawno Toshira Mifune) oraz inne programy w jakikolwiek sposób związane z Krajem Kwitnącej Wiśni - jego kulturą, historią, sztuką, dniem dzisiejszym.

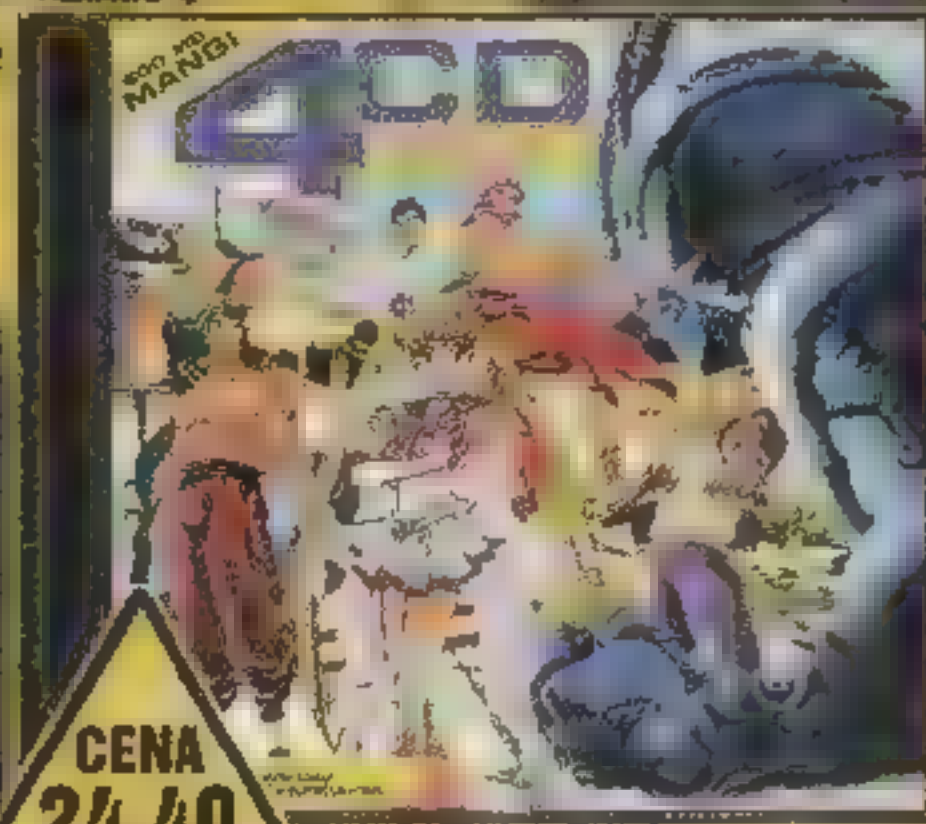
Dołączam swój głos do pozostałych i wierzę, że zarówno fan, jak i wszystkie inne zostaną potraktowane poważnie przez ludzi odpowiedzialnych za dobór materiału do ramówki polskich kanałów telewizyjnych, a nie tylko do rynku video. Dziękuję za zainteresowanie i pozdrawiam.



CENA
24,40



CENA
24,40



CENA
24,40

UWAGA

ZAMAWIAJĄC KAWAII CD2 I KAWAII CD3, PŁACISZ TYLKO 30,50 ZŁ.

LUB

ZAMAWIAJĄC KAWAII CD3 I KAWAII CD4, PŁACISZ TYLKO 30,50 ZŁ.

WYTYCZAJCZYNIE PŁACAJĄC NA KONTA:

STUDIO SHINY S.C.
ul. Zachodni 81
Gdańsk
Nr 11251035-112533-100-0000

Kraśek „Mangowe Okienka” został przygotowany z myślą o szerokim kręgu miłośników mangi i anime. Ogromny wybór: ikon, kursorów, tapet, wygaszaczy ekranów, plików dźwiękowych (w formacie wav) skierowanych na najgłośniejszych produkcjach gier, komiksów i filmów. Dla bardziej wymagających zamieszczono zestaw programów narzędziowych, w tym między innymi programy do samodzielnego kreowania oraz edycji ikon, przeglądania plików graficznych i dźwiękowych. Całością płyty zarządza niezwykle łatwe i proste w obsłudze polskojęzyczne menu.

Wymagania sprzętowe: Windows 95, CD-ROM min 2x



CENA
24,40



CENA
28,00



CENA
25,00

Motto: „A później będzie płacz i zgrzytanie zębów”

KLUB WESOŁEGO SZAMPANA

Dzisiaj prowadzi Mr. Gato

1) CZARODZIEJKA Z KSIĘŻYCA

„Kiedys Brat powiedział, że jest Czarodziejka z Księżyca. Myślałam, że to jest czarodziejka, która czaruje na Księżycu. Powiedziałam - „Kropna bzdura” (Racja! Pierwszy był Pan Twardowski, Teraz Polska!) (...) „Muszę powiedzieć, że nawet mam własną wymyśloną Czarodziejkę. Mała imię Noma, jest Ksężniczką Ksężycy Jurai. Jest najsilniejszą Wojowniczką we wszechświecie. Jej mama zginęła i objechała sobie Noma, że będzie bronić wszystkich księżniczek we wszechświecie.” (...) „Nie możemy pozwolić, żeby Disney dorwał się do Sailor Moon. Wszczyliśmy strajk głodowy?” (...) (...) mówi (mama), że ja jestem za młoda do bajek tego typu i gdybym nie miała na nią pieniędzy to bym sprzedawała własną rodzinę. Wiem, że mama ma rację (...). „Nie mam natomiast pojęcia, jak nazywa się „laska” Sailor Saturn i do czego ona właściwie służy?” (Ehmm... jakby Ci tu powiedzieć...? No, ten... W każdym bądź razie, używa go co odinek!) (...) „Jeszcze ułożyłam dalszy ciąg Sailor Moon, a oto tytuły podserii: 1) „Sailor Moon Super Stars”, 2) „Sailor Moon Queen”. I przyznaję szczerze, że pierwsze co zrobiłam w tych seriach to, zabiłam Taksida, bo od początku mnie wkurzał, oraz 3 gwiazdy mają już na stałe pięć męską, a to z tego względu, że Seja jest nowym chłopakiem Usagi.” (...) „Mam charakter jak Bunny tyko mnie, płaczę”;

2) DOŚWIADCZENIA WŁASNE

„Wspaniale, że ukazała się ceremonia parzenia herbaty. Muszę ją spróbować przeprowadzić. Sztukę seppuku już miałam demonstrować na niewinnym p. prof. od fizyki, ale w ostatniej chwili uratowały go nasze szkolne sekretarki, które przyszły liczyć pochły na zapieczu i wszy na naszych biednych uczniowskich głowach - moje stoczyły wcześniej bitwę z zielonymi, które wygrały i w związku z tym wzięły zakładników”. (...) „Oto pozostałe (anime) które były emitowane na TVP1 i 2, oraz Polsacie: Kaczor Donald, Pover Rendzels, prawdopodobnie „Maska i inne”, (...) „Ciekawostki o kulturze japońskiej - tę rubrykę czyta nawet moja Babcia!” (...) na jednym z nich (plakatów) jest Haruka i Michiru objęte, no i powiedziałam, że to dwie dziewczyny, a ona mówi, czy ja ich rysuję w swoim komiksie. Ja odpowiedziałam, że tak, no to ona mnie zapytała czy w moim komiksie są pedale” (A ponadto Żydzi, komuchy i masoni!) (...) „Jestem przeziębiona i pozeram właśnie ciepły, tłusty rosół z kury. Musicie wiedzieć, że jesteście dokładnie tacy jak ten rosół: pyszni, pełni energii i... ekhm... cudowni na kaszeli grype” (To o nas! Zaróżowitem się ekhm...), (...) „A propos przeciwników mangi, to bardzo się w#@* (piii), gdy przeczytałam reportaż „Wieczoru Wrocławia” o „Kawaii” (w pośpiechu szukałam na nich moją największą i na ostrzejszą siekierę). Zacytuję Wam ostatnią linię tego p#@* (piii) reportażu: (...) kup dziecku „Kawaii” i CD - niech się rozwija”. Co za, #@* (piiii x10)! Kto powiedział, że to gazeta dla dzieci? Przez tych #@* (piii) z WW,

o mało co nie nabawiłam się nerwicy! Mamusi, gdzie moje prochy!” (Spoko! Za to, że ośmielił się mnie zacytować, poskarżyłem się pani! Gościa już namierzylem, a mój cappo di tutti wysłał do niego niesławie rybel! Dzięki, don padrei! Aha... fajne fotki, Sailor Yukul!) (...) „Bardzo kocham zespół Just 5. Chciałabym, żeby państwo ich pozdrowiło i przekazało mój adres, który oczywiście podam pod koniec listu.” (...) „Jak każdy początkujący wielbiciel anime i mangi, mam pewne trudności z dostaniem czegośkolwiek o tej tematyce. Mówi się, że Katowice to miasto bycze (z dop. cztery domy, dwie ulice) jednak przydomek „bycze” odnosi się chyba tylko do ilości domów i smogu w powietrzu.” (...) „Cześć! Właśnie

skończyliśmy rytuał parzenia herbaty. Nie była zbyt smaczna, ale jakos, przelknęliśmy (chodzi o herbatkę zieloną). Nie byliśmy do tego celu zbyt o przygotowani, ale spróbujemy Wam opisać, jak to było. Na samym początku przygotowałyśmy posiłek, który składał się z ryżu warzyw (...). No i ryba (pa-

li szk. ryba Kapłana Igio). Niestety nie popijaliśmy sake, bo mamy dopiero 12-14 lat. Myślałyśmy, żeby zamiast sake wypić syrop na kaszel, a e się skończył. Śmiałyśmy się obie, dlaczego tytuł japończyków upija się tą sake podczas rytuału, żeby nie czuć bólu drętwiejących nóg podczas klęczenia (spróbujcie chociaż przez 20 minut kęcić jak Japończycy, to zrozumiecie). Jako owoc sezonowy wzięłyśmy banana (Ha! Ha!) Potem poszłyśmy na spacer do drugiego pokoju podziwiać widoki w te ewizorze podczas gdy wcześniej przygotowana herbata zaparzyła się. Po powrocie z „wyczerpującej” wycieczki, zasiadłyśmy do picia herbatki. Była bardzo gorzka i uznaliśmy, że to bojowe wyzwanie wypić ten trunek do końca. Podczas pojedynczych łyków próbowałyśmy improwizować rozmowę o ceremonii. Potem przygotowałyśmy nieco lepszą i rzadszą herbatę z cukrem (oczywiście chodzi o herbatkę z eloną). Zapomnieliśmy napisać o ciasnym przejściu do pokoju. Pół roku temu zdarzył mi się przykry wypadek, a mianowicie zbiłam sobie szybę od drzwi mojego pokoju (strasznie bolesne, nie radzę próbować). Przechodziłyśmy przez dziurę w której niegdyś była owa szyba. Było to bardzo trudne, biorąc pod uwagę, że byłyśmy we „własnorobiowych” kimonach KIMONO MINAKO. Szlafrok z bardzo ciężkiego materiału, z rękawami jak w oryginalnym kimono. Nie. Pod spodem wystawała czar

wię na wierzchu parę numerów Kawaii i zobaczę, jak reszta moich kuzynów i kuzynek zareagują przełączając te numery i mam nadzieję, że to zrobią. Oto wyniki eksperymentu: godz. 12:30 - rozkładam Kawaii; godz. 15:00 - niezbyt duże zainteresowanie; godz. 19:40 - już po przyjęciu. Zainteresowanie nie było olbrzymie (mój kuzyn poczytał trochę, a e głównie o Tamagochi). No cóż, pomimo iż dowiedziałem, że prawie nikt z moich krewnych nie interesuje się mangą i anime, to przynajmniej nikt z nich nie robił na temat „Kawaii” głupich komentarzy, a to już możemy świadczyć.” (Bracie! Twoją świetlaną przyszłość uratowałem w Instytucie Specjologii Tarot nie kłamie.); (...) „Piorun mnie trzasnął i zacząłem kupować to. Wydawała mi na to coraz więcej, pomiędzy i kieszonek, już mi niewystarczyły, więc prosiłam rodziców. Wszystkich szokowało to, że wydaję 60 złotych na gazetę, a ja się tym nie przejęłam. Zrozumiałam, że bez tego nie mogę żyć. Dlatego wszystko rzuciłam, nawet naukę, żeby mieć na to wolny czas. Dzięki Sailor Moon nie czułam się samotna i n elubana, ale szczęśliwa. Miałam tyle marzeń, że trudno je wyliczyć. Nie myślałam o rzeczywistości, a ona mnie ukarała. Moja rodzina nie wytrzymała, powiedziała mi, że czas z tym skończyć. Mówi: też ze nigdy nie kupował tak drogich gazet (...). To istoty bezmózgowe kompletnie nie wiedzą, jak wiele znaczy manga czy anime (...). Z mail m serce nie podaruję, że to przyjemie.” „Kiedy kupowałam Wasz magazyn myślałam, że manga i anime to imiona jakichś postaci.” „I przede wszystkim chcę abyś pochwałać i okłade - zarówno przód jak i tył. (...) a tył za to, że jest na nim reklama magazynu komputerowego. Co to ma do rzeczy? Owszem, dużo. Po prostu wtedy kiedy nadciąga wapno, kładę „Kawaii” tylną stroną do góry i biedni starszakiowie myślą, że to kolejny magazyn komputerowy!”

3) TWARDA LOGIKA

„Jestem miłośnikiem mangi i anime od 6 lat, ale jest moim hobby od 3 lat” (...) „Czarodziejka z Księżyca czy Ryoko - co za różnica?” I to, i to jest mangowe”; (...) „Po pierwsze: mówcie do mnie „Ma a Washu”, bo jak nie, to ugryzę!” Po drugiej: spokojnie, nie jestem dzisiaj głodna.” (Yo, Ma a Washu!). (...) „Mam do Was kilka prośb, które mam nadzieję spełnicie. Szantazem Was nie zmuszę, gdyż nie posiadam arsenału broni ani żadnych kompromitujących Was dowodów (gdybym nawet miała, to i tak za bardzo Was cenię, aby ich użyć...) PS Nie bierzcie tego poważnie, zaświadcza, że jestem całkowicie zrównoważona psychicznie (...).” (Zaraz zabiorę mnie do Tworek.); (...) „A może masz przystawiony pistolet do skroni i każą Ci ogadać? A, jeśli Ci cholera berze, to idź do szpitala, bo to ciężka choroba.” (Mamoniowa jestem. Nikt tu nikogo pod pistoletem nie trzyma, wprost przeciwnie! Ja siedzę na tym zebraniu z prawdziwą przyjemnością!); (...) „Kieruję ten list do redakcji i każdego człowieka, który w swoim liście pisze „Jestem bardzo podobny (-a) do (np.) Usagi Tsukino”. Gdy czytam takie teksty, leję po nogach. Po prostu nie wierzę w to, że ktoś jest podobny do postaci z anime (...). Gdybym zobaczyła Bunny Tsukino wychodzącą ze sklepu, zmiałabym z wrażenia!”; (...) „Cena „Kawaii” nie gra dla mnie roli, może sobie kosztować 10 zł, ja i tak będę Was kupować!!! Dwa egzemplarze jak zawsze... Wiedzą o czego? Bo ja uwielbiam jeść. Jem, kiedy czytam komiks, książkę... Kawaii! Właśnie!! (...) Nawracam wszystkich na mangę, chociaż na niektórych to nie działa.” (Po prostu, niektórzy są mniej podatni na hipnozę). (...) „Jako że jestem powieściopisarką, mam przywilej bycia nie poczytaną”

4) A CO MI POWIESZ, WUJKU „DOBRA RADA”?

„Gdzie można dostać mangę Tenchi Muyo (oczywiście w wersji oryginalnej tomowej)?”; O TAMAGOTCHI: „Na początku było super, lecz potem kurczak umarł (wzawszy pod uwagę, że kupiłam go w czwartek, a we wtorek padł) akurat kiedy miałem 5 lat. Zwracał mi, dał się w niebogłosy (chciał zastrzyk). Po prostu był chory. Mam już 16 kurczaka (w tym samym jajku). Dlaczego umiera w wieku 5 lat?” (Wujek Dobra Rada: To proste! Zbyt mocno go maltretujesz. Zabawy masochistyczne z Tamagochi są niewskazane, o czym dokładnie informuje instrukcja (tak, to te małe napisy po chińsku); (...) „Mam 15 lat, a jeszcze nie mam żadnego chłopca. Tak bym chciała jak egoś poznać, żeby się ze mną nie śmiały ko-

CHOMIK ALFRED II Black in Men

na spódnica. W pasie przewiazana różowym szalikiem. REWELACJA KIMONO SETSUNY. Od pasa w dół obwinęta byłam powłóczką na koldrę, u góry krótki szlafroczek, w pasie przewiazany złotym paskiem. PALCE LIZAĆ. (...) Podpisano: Setsuna Meiou i Minako Aino”

„W moim otoczeniu nikt się „tym” nie interesuje. No, może poza jednym chłopakiem z mojej klasy. On nazywa siebie „OSRAKU”. Nie cierpię go. Nie wiem dlaczego!” (My wiemy, lecz nie powiemy!) (...) „(...) postanowiłam zrobić eksperyment. Specjalnie zosta-

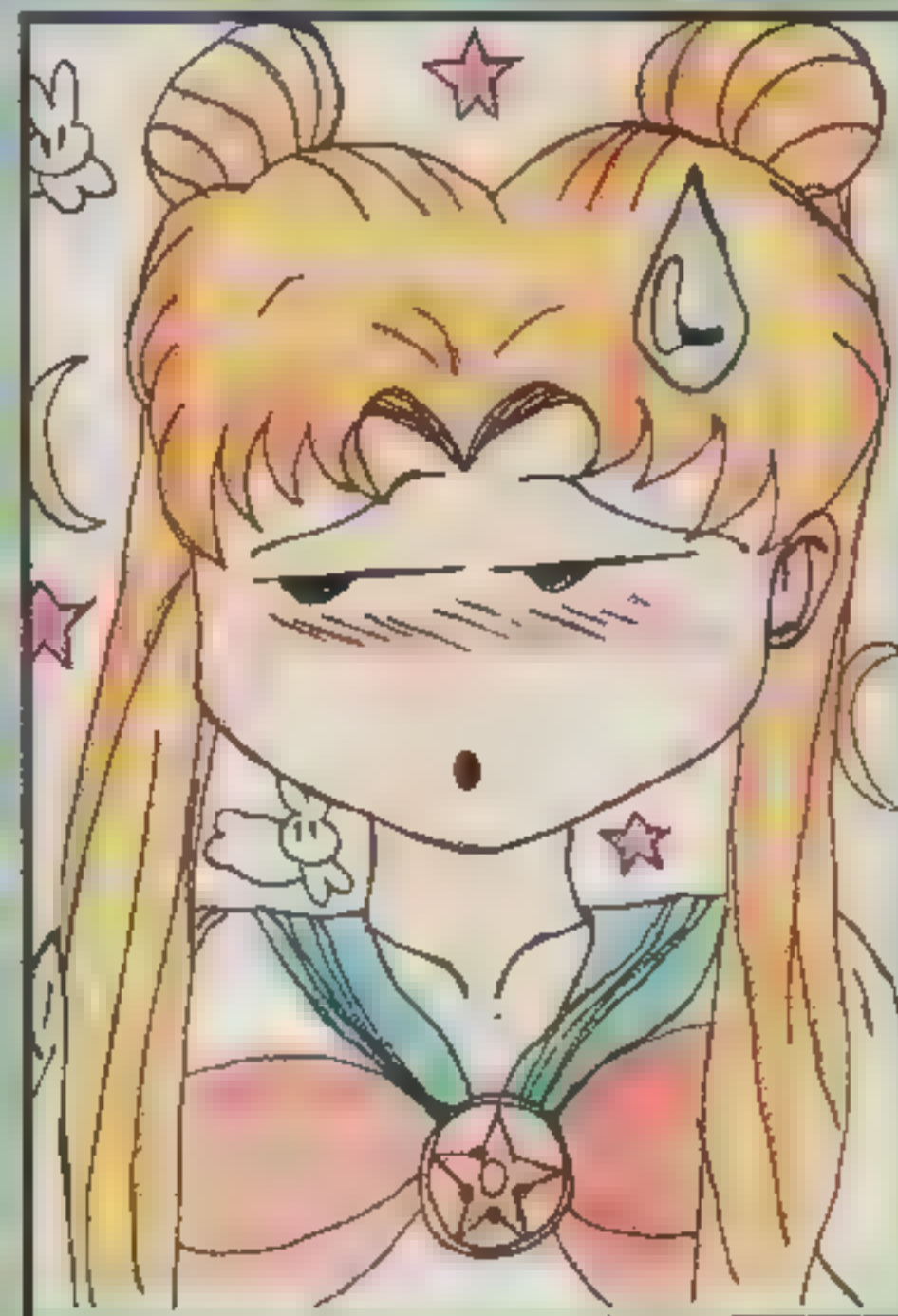
GALERIA



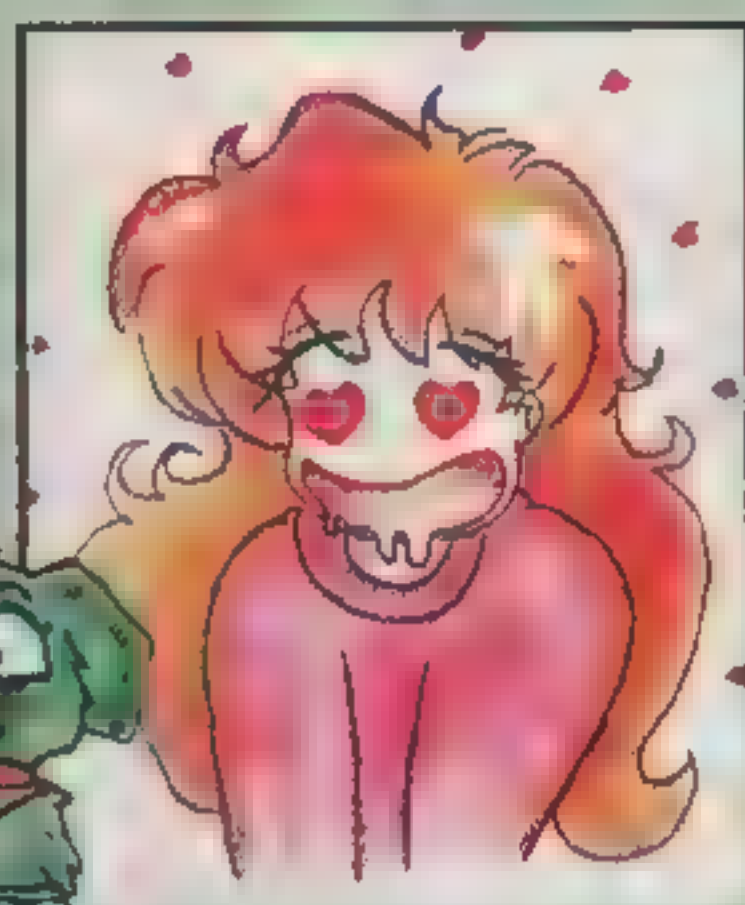
Emi la Baczynska



Kornelia Sawicka

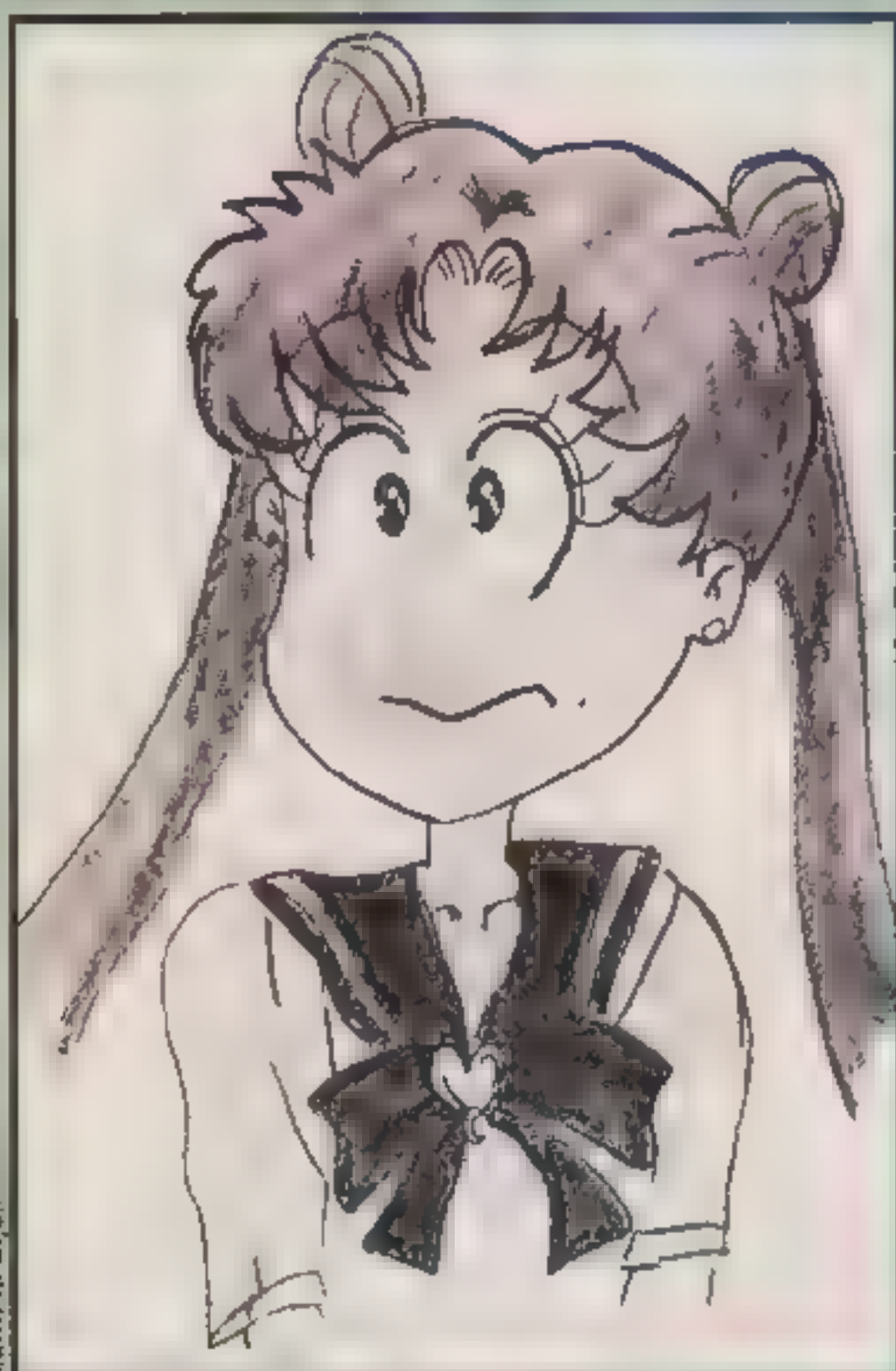


Tomasz Makna



Agnieszka Wawuk

GALERIA czytelników



Malwina Brak

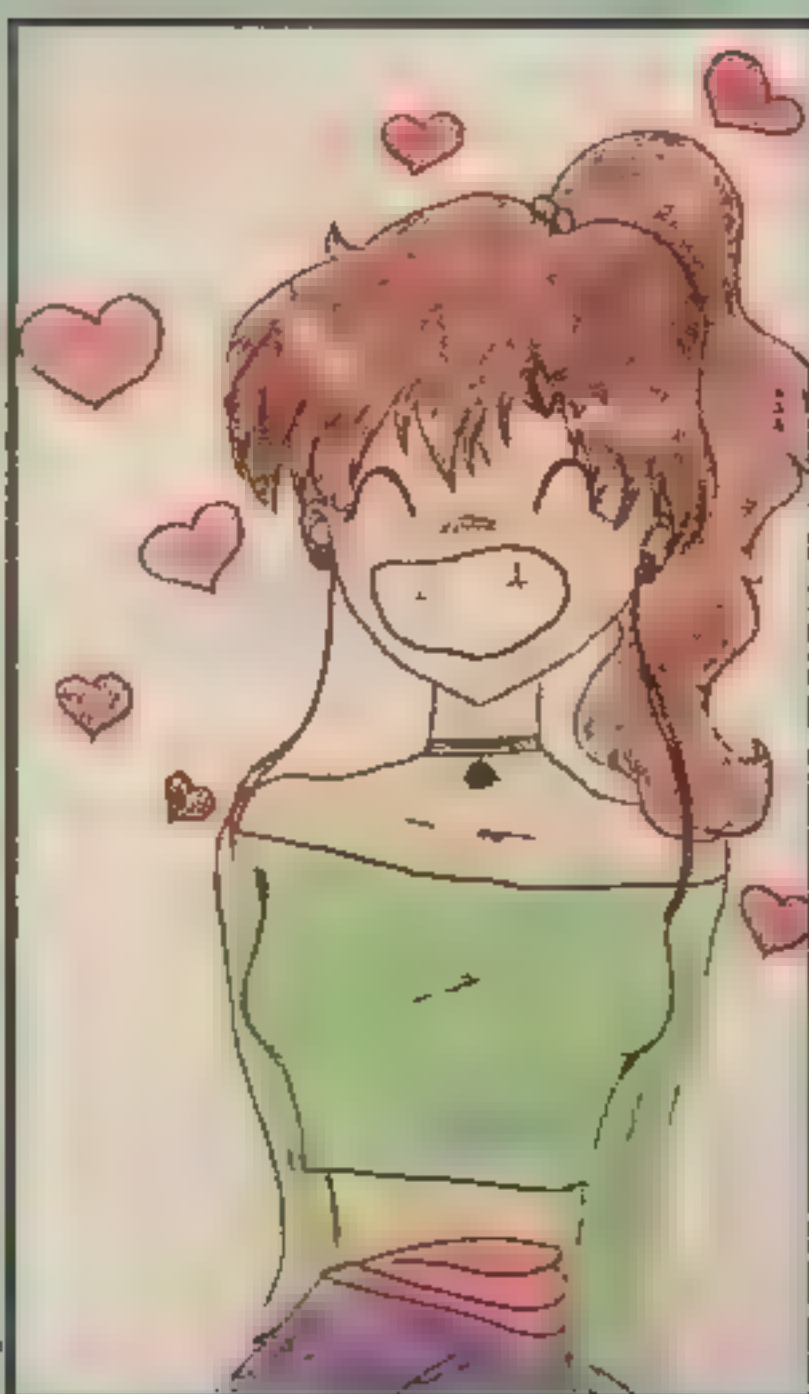


ROY

ROY 76



AGIN



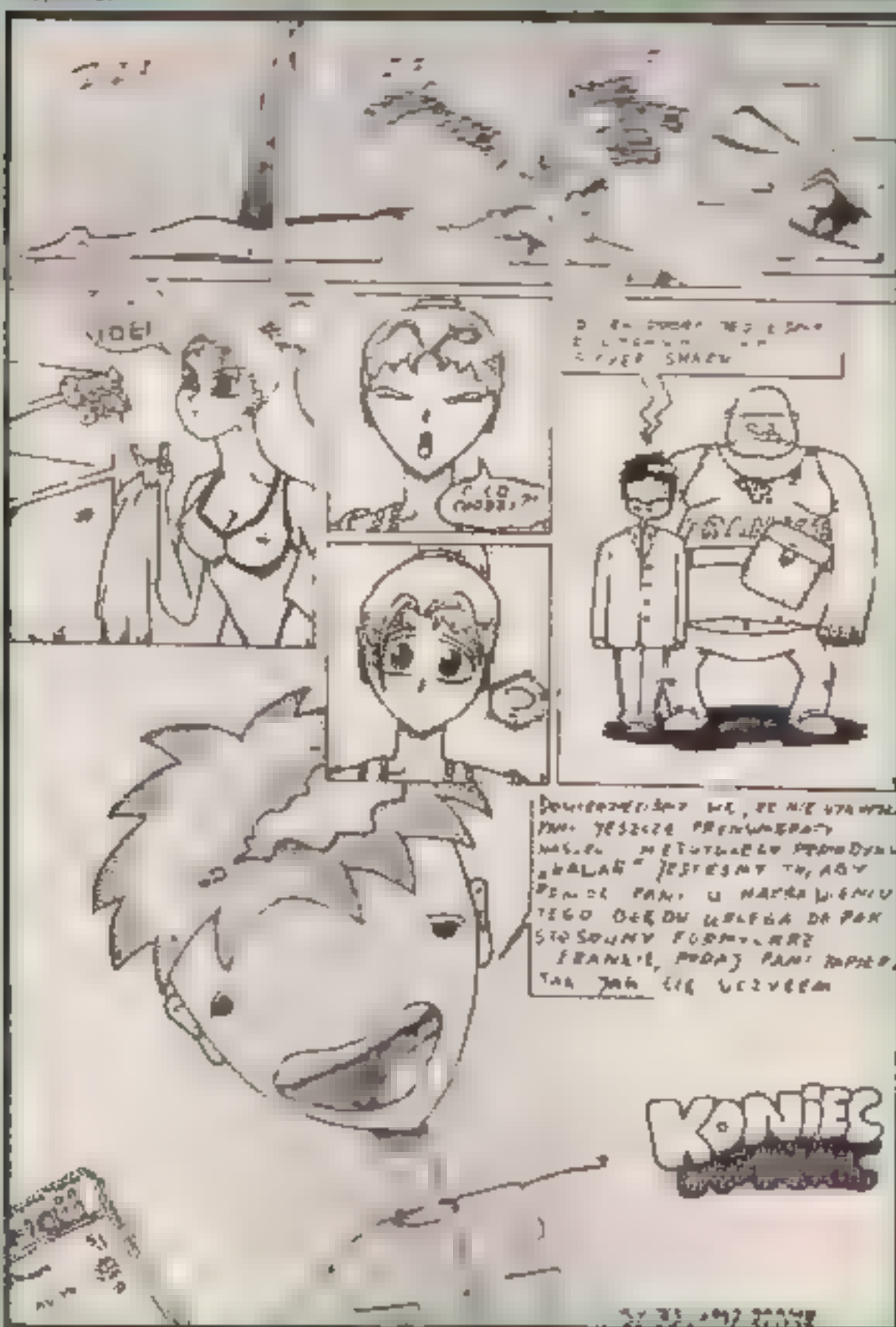
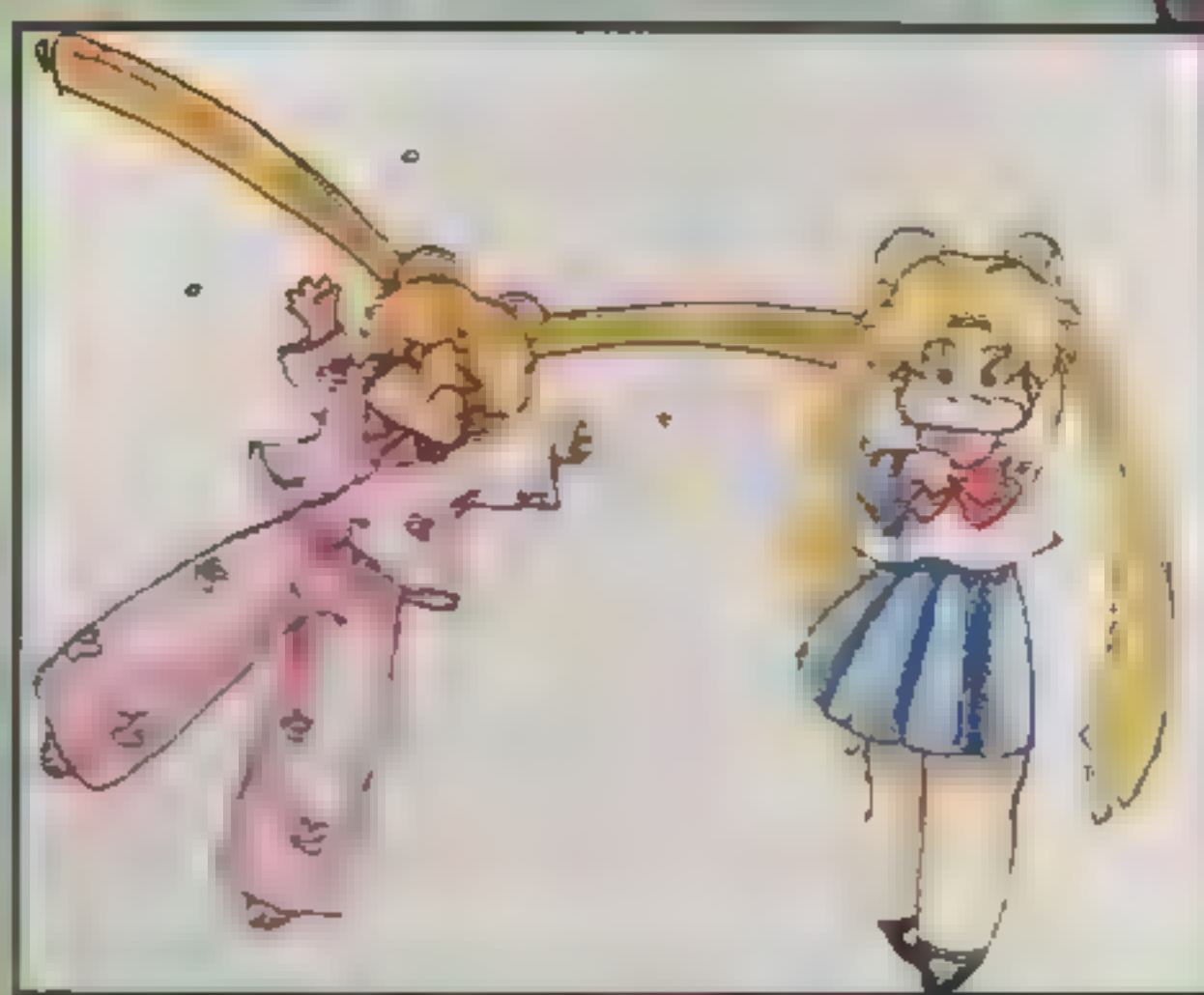
Kaga Skolm eko



Emi in Baczyńska



Wojtek san



Jacek Gut



Mika

Regulamin:

1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
2. Jednorazowo można oddać tylko jeden głos na jedną stronę, nie można wytypować, eder tytuł, edną czarodziejkę itd.
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków nie będą brane pod uwagę.
4. Można nadsyłać głosy na listy nie spełniające, powołując się w ten sposób do życia. Oto jakie propozycje dotąd nadesłałyście - najlepsza manga - najlepszy mecha - najlepsza ścieżka dźwiękowa - na popularniejszą postać anime manga - na popularniejszy wróg anime manga - na popularniejszą parę - na popularniejszą seiyuu - najciekawszy czar - najpopularniejszy margaka.

Pomocna dłoń

Regulamin:

1. Anonse do tego działu, wysyłamy tylko - wyłącznie na KARTKACH POCZTOWYCH
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń
3. Wysyłając anons do rubryki Pomocna dłoń podaj swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Podaj też cenę, za jaką oferujesz to, co chcesz sprzedać
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży kupna/wymiany wydawnictw pirackich
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów, odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wyniki z nich skutki

Sprzedam kasety video „Czarodziejka z Księżycą” Kontakt: Patryk Twardowski ul. Kościelna 26 05-462 Wągrowa, woj. Warszawskie Tel: (022) 769-00-51

Sprzedam oryginalne anime „Ghost in the Shell” Kontakt: Jarosław Puchala ul. Szpitalna 11a/4 22-200 Włocławek

Jestem fanem anime „Kapitan Hawk” poszukuję osób posiadających ten serial na kasetach video (po polsku) Kontakt: M.W. Kapitan Haka 18c/8 81-187 Gdynia Tel: 825-10-29 dzwonić od Po-Pn od godz. 16

Nawiążę kontakt listowy z fanami „Sailor Moon” Odpisz w 100% na każdy list Kontakt: Paweł Zadrożny Kłonica-Ulin 31a, 08-400 Garwolin

Jeżeli ktoś chciałby nawiązać ze mną kontakt, dowiedzieć się więcej o mnie (oprócz tego że jestem fanem mangi, anime, lubię siatkówkę, elegancję, wyglądać nie lubię kłamać, nie lubię brzydkiego wyglądu (brudnych włosów i ubrania-chyba!) tego, że jestem skazana na bycie w domu jeden tydzień lub dwa, a może więcej, z powodu wypadku na nartach w ferie, niech pisze Małgorzata Borowicz ul. Krasieńskiego 3/23 20-708 Lublin, lub e-mail: pawelk@poczta.onet.pl (Paweł to mój brat bliźniak)

Jwaga grubasiki, chudziaki i szczupasiki! Pozbywam się mangowych gadżetów (mangi, czasopisma, figurki, żetony, albumy) Adresik: Marysia Romanowska ul. Hoża 57/4 00-681 Warszawa Tel: 622 28-52

Cześć! Mam na imię Monika, poszukuję przyjaciół, którzy mnie zrozumieją i nie będą się ze mną nęsmiewać Kontakt: Monika Boruska ul. Podróznicza 35/1 Wrocław

Każdy, kto chce się zapisać do fan-clubu Sailor Moon, niech napisze do mnie (zabawa Guziska ul. Żeromskiego 38c/22 84-820 Piła

Szukam kogoś, kto mógłby mi sprzedać anime „Akira” lub „Ghost in the Shell” Będę wdzięczna za każdą informację Adres: Ewa Matek os. Mickiewicza 7/6 37-800 Lubaczów Tel: (016) 632-32-28 po godz. 17

Hej! Jestem trochę zwariowaną 11-latką! Chętnie nawiążę kontakt z miłośnikami mangi „Sailor Moon” Kontakt: Anna Sochacka ul. Pańczyka 5 41-207 Sosnowiec, woj. Katowickie

Jestem bardzo, ale to bardzo samotna. Nie mam ani jednego przyjaciela. Czekam na listy Adres: Izabella Kryścio os. Centrum „D” 6/81 31-933 Kraków

Sprzedam Tamagochi. Wymienię naklejki Sailor Moon. Nie jestem fanem „Sailor Moon” ale chętnie nawiążę kontakt z każdym anime/manga/komputer/konsola-manakiem Adres: B.M. MOR M.X. ul. Pruchnicka 43 37-500 Jarosław

Jestem plastykiem, poszukuję muzy i natchnienia (wiek muzy nie gra roli) Każdą muzykę, która do mnie napisze, nagrodzę moją mangą. Mój adres: Yag Manggha (Fan Tomas) ul. Jasiennas 4/39 20-337 Lublin

Jeśli jesteś amatorem, rysownikiem. Jeśli interesuje Cię wymiana rysunków. Jeśli chcesz aby Twoje komiksy lizały światło dzienne. Jeśli kompletnie oszalełeś na punkcie mangi. Jeśli jesteś zdruzgotany, szukasz pomocy, my Ci pomożemy! Motto: „Pisz i rysuj!” Adresy poradni: „Klub Anonimowych Mangocholików” ul. Podzamcze 2/5 20-126 Lublin, lub ul. Podzamcze 2/7 20-126 Lublin. Nie zwlekaj, jutro może być za późno! Rysunki przysyłaj, w kopercie A4. Prosimy o znaczek zwrotny i kopertę

Szukam przewodnika po świecie mangi, anime Adres: Mała Mi. ul. Lizbońska 2/221 03-969 Warszawa, e-mail: grenda@czd.waw.pl Ps. Jeden gość powiedział mi, że jak na mnie patrzy to widzi czarodziejkę. Innego określenia nie zna!

Nawiążę kontakt ze wszystkimi fanami Sailor Moon. Adres: Rei Hino ul. Słoneczna Wzgórze 28a/18 25-430 Kleca Tel: 362-36

Uwaga! Powstał nowy klub fanów mangi i anime. Posiadamy dużo materiałów na temat ulubionych anime i mang, również o Sailor Moon, wszystkich chętnych zapraszamy! Informacje po przesłaniu koperty, znaczka zwrotnego. I zina ksero. Naprawdę warto! Adres: ORÉ-GON skrz. Poczta 20, 16-400 Suwałki 1

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime w wieku 13-14 lat. Jeśli otrzymam znaczek zwrotny, odpiszę szybko! Adres: Łukasz Plebańczuk ul. Wołoskiego 14/53 01-484 Warszawa

Wymienię naklejki z albumu Czarodziejka z Księżycą Adres: Natalia Frackowiak ul. Chałmońskiego 1d, 10 66-400 Gorzów Wlkp

Nawiążę kontakt z Mariuszem Górczyńskim, który zamieścił swoje ogłoszenie w Kawaii nr 8 Mój adres: Ewa Soja ul. Jedłowa 17 39-303 Miejsce

Kupię figurki Sailor Moon. Założyłam klub. Szukam nowych członków Adres: Katarzyna Schmidt ul. Pniewskiego 18 60-692 Poznań

Nawiążę kontakt z Mariuszem Górczyńskim alias Alex Forti alias Mariou Yuma. Adres: Basia Kaczorowska ul. Zbożowa 7/88 81-020 Gdynia

Poszukuję anime „Vampire Princess Miyu” Tel: (022) 671-82-78 proszę Grzegorza, po godz. 18:00

Wymienię naklejki Sailor Moon. Adres: Magdalena Sosnowska Aluja 1 nr2, 43-230 Goczałkowice

Kupię japoński miecz Adres: Jacek Cegielski ul. Kochanowskiego 23/4 58-150 Strzegom woj. wrocławskie. Miła widziany numer telefonu

Odkupię komiks Czarodziejka z Księżycą nr 11/97 Adres: Justyna Achramowicz ul. Różana 14 69-321 Siemawa

Odkupię anime, zwiaszcza Moidiver 2 3 Tenchi Muyo 1 2 3 Kontakt: Magda M. tel: (053) 42-98-16, od 15:00

Prowadzę gazetkę poświęconą mandze. Zainteresowani proszeni są o kontakt: Magdalena ul. Piśmi 1/26 26-600 Radom

Sprzedam World of Manga 1, kupię World of Manga 4 Adres: Filip Białek ul. Kościuszki 47/4 40-048 Katowice

Poszukuję kontaktów z osobami chcącymi wymienić anime, swoje poglądy na ich temat. Nie interesuje mnie kontakt z fanami Sailor Moon! Kontakt: ura ul. Drodzów 16 40-530 Katowice E-mail: uralus@usa.net. Http://www.pierwsza.pl

Poszukuję graczy w Ani-Mayhem w celu wymiany kart, najlapisz, z okazji Katowice-Ligoty Adres: Krzysztof Rowiński ul. Emerytalna 1/1 40-729 Katowice tel: (032) 202-36-32 po 16:00

Planuję nawiązać kontakt z graczami lub kolekcjonerami kartianki Ani-Mayhem Adres: Marcin Stolarczyk ul. Kolejowa 24/15 11-440 Rzeszów

Jeśli lubisz rysować mangę, oglądać anime, masz ciekawe pomysły związane z rysowaniem mangowych panienek, nie tylko, napisz a na pewno dostaniesz odpowiedź Justyna Zając ul. Kołłątaja 2/14 72-600 Świnoujście

Pierwszy lubelski klub mangi i anime „SHINKIRO” przyjmie w swe szeregach każdego ciak! Miła widziany znaczek zwrotny Kontakt: Piotr Rachwałd ul. Przedwiośnie 3/57 20-533 Lublin

Mam 14 lat, bardzo mało przyjaciół. Zwracam się do Was z nadzieją, że ktoś do mnie napisze. Lubię rysować, rysować rysuję, od 5 lat. Mój adres: wona Kamola ul. Fr. Kawy 18/10 01-496 Warszawa PS. W listach zwracajcie się do mnie Rei!

Jestem zwariowaną faną Czarodziejki z Księżycą, chciałabym nawiązać kontakt z fanami, fanami Sailor Moon oraz z Katarzyną Klimowicz z Gniew. Mój adres: Anna Paigan ul. Morska 11a/1 81-784 Sopot woj. gdańskie

Jestem w posiadaniu dużej ilości naklejek „Sailor Moon” a także kartianki „Dragon Ball”. Współpracuję z Magdą Malinowską, która dała ogłoszenie w „Kawaii” nr 5. Ktośkolwiek chciałby się wymienić lub korespondować, podaj adres: Marcin Radzio ul. Orkana 8 01-237 Warszawa

Wymienię lub sprzedam anime. Adres: Jacek Nowacki ul. Warchowskiego 4 71-10-691 Olszyna Tel: (089) 54-133-58 po 20:00

Nawiążę kontakt z osobą, która posiada grę na PC „Knights of Xenar” lub inną grę w stylu mangi. Posiadam bardzo dużą ilość screenów mangowych. Odpowiem na 100 procent. Adres: Jacek Bodnarek ul. Gimnazja 2a 27-200 Starachowice tel: (047) 274-92-55

W moim klubie jest 168 osób. Chciałabym, aby wszystkie istniejące kluby napisały do mnie, stworzymy jeden wielki klub Sailor Moon. Adres: Sailor Moon Club ul. Kalinowa 2 43-309 Bełsko-Biała

Odkupię anime „Akira” Kontakt: Przemek Krzyżanowski ul. Zielińskiego 19a 41-41 704 Ruda Śląska. Jeśli nie odezwę się w ciągu miesiąca od wysłania swojej oferty, to znaczy, że wybrałem kogoś innego

Nawiążę kontakt z fanami „Sailor Moon” i osobą posiadającą wszystkie odcinki. Adres: Agnieszka Wincent ul. Wł. Łokietka 4/11 44-194 Knurow

Jakiś zespół zakłada klub wielbicieli mangi i anime. Każdy klubowiec dostanie co miesiąc mangę własnej roboty. Piszcie pod adres: Krzysztof Wars ul. Krzemieniecka 1a/2 78-106 Kołobrzeg

Brakuje mi odcinków „Sailor Moon” proszę o kontakt: Patrycja Suchodolska ul. Kwiatowa 36 83-010 Straszyn, tel: 82-89-24

Wymienię się na informacje, rysunki manga i anime, proszę o znaczek zwrotny. Natalia Grądzka ul. Leśnikowa 17B 05-807 Podkowa Leśna

Chciałabym nawiązać kontakt z fanami mangi i anime. Bogusława Golecka ul. Michała 15/2 44-119 Gliwice

Jestem wielką faną mangi i anime Sailor Moon. Jeśli ktoś ma ochotę ze mną korespondować, niech napisze pod adres: Ania Wojciechowska ul. Pułaskiego 9b/5 66-400 Gorzów Wlkp

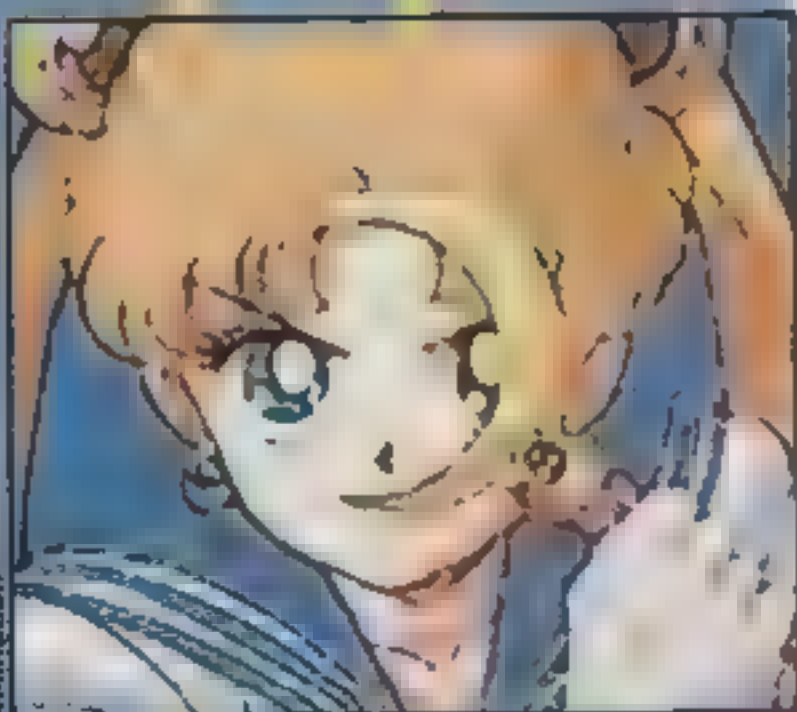
Kto lubi przygody, mocne wrażenia, Sailor Moon, niech napisze, mam dużo wiadomości o nich. Adres: Joanna Sójka ul. Okrężna 30a/13 66-00 Sulechów

Poszukuję anime RG Veda. Proszę o kontakt: Asię Mazewską (Listy Kawaii nr 4, Adres: Dominika Waśkowska ul. Białobrzaska 17/23 02-364 Warszawa

Odkupię figurkę Minako Aino w wersji największej. Nawiążę korespondencję z miłośnikami mangi i anime. Katarzyna Zbroja ul. Włosa 21/53 30-612 Kraków

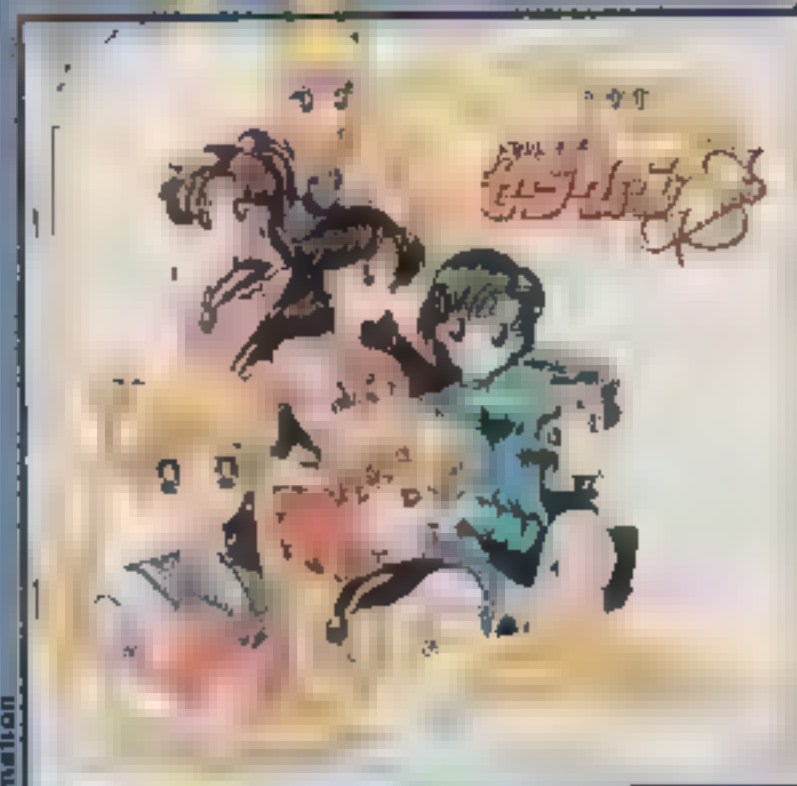
Wielbicielka Czarodziejki z Księżycą nawiąże kontakt z osobą o podobnych zainteresowaniach. Adres: Agnieszka Wiercińska ul. Zawadzkiego 92 61-71-246 Szczecin tel: 430-92-582

Zamienię „Tenchi Muyo” cz. 1 na „Dragon Half” lub „Armitage III” cz. 1. Adres: Adas Wnuk ul. Radockiego 194/32 40-645 Katowice, tel: (032) 206-51-84



TOP TEN ANIME:

1. Sailor Moon - 61%
2. Tenchi Muyo - 9%
3. 801 Airbats
4. Armitage III
5. Akira
6. Ranma 1/2
7. Gunsmith Cats
8. Oh My Goddess!
9. Ghost in the Shell
10. Neon Genesis Evangelion



NAJPOPULARNIEJSZA CZARODZIEJKA:

1. Sailor Moon (Usagi Tsukino) - 33%
2. Sailor Mercury (Ami Mizuno) - 32%
3. Sailor Uranus (Haruka Tenou) - 15%
4. Sailor Mars (Rei Hino) - 11%
5. Sailor Jupiter (Makoto Kino) - 9%

Imię i nazwisko: niestety nieznane

Data urodzenia: 13.03.1984

Znak zodiaku: Rybki (one są takie słodkie)

Ulubione kolory: zielony i srebrny

Ulubiony przedmiot: plastyka i czasem matma (za to nie nawidzę wszystkich innych)

Wzrost: 163 cm (chyba, że urosłam)

Kolor oczu: chyba niebieskozielone

Kolor włosów: jaskrawozielony, czyli ciemny brąz

Ulubiona manga i anime: Tenchi Muyo, Armitage III, no i może w końcu Sailor Moon, w końcu od tego wszystko się zaczęło.

Hobby: rysowanie, słuchanie dobrej muzyki i czytanie gazet.

Charakterystyka: no cóż, jestem dość sympatyczna, mam wielu przyjaciół, ale jedną (tylko) najlepszą. Moja szalona i marzycielska (jak na prawdziwą rybkę przystało) natura przysparza mi często wiele kłopotów, ale nie tylko. Moi znajomi mówią, że mam dość duży talent i nie powinnam się go wstydzić (chodzi oczywiście o rysowanie, zwłaszcza ołówkiem). Poza tym kocham cały świat. Na pewno odpiszę na każdy list.
Mój adres: Zbiczek, ul. Dziewanny 12/4, 20-539 Lublin.

Radek Walczak

Data urodzenia: 17.07.1980

Charakterystyka: chodzę do 3 klasy LO, interesuję się mangą, anime, X-Files, Star Trek, RPG, komputerami, chociaż sam komputera nie posiadam. Słucham prawie

każdej muzyki. Chciałbym korespondować z kimś o podobnych zainteresowaniach, chociaż częściowo. Odpiszę na każdy list.

Adres: ul. Daniłowskiego 4a, bl.39/40, 97-300 Piotrków Tryb.

Magda Jankowska

Data urodzenia: 25.08.1984

Wzrost: 172 cm

Waga: ujdzie

Wiek: 13 lat i parę miesięcy

Ulubiona anime: Sailor Moon

Hobby: rysowanie plakatów, gotowanie, gry komputerowe, telewizja

Ulubione przedmioty: angielski, chemia, biologia

Kawaii Archiwalia

Archiwalia i prenumerata:1. Należy **BARDZO CZYTELNICIE I DOKŁADNIE** wypełnić przekaz.

2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.

3. Do rubryki „od miesiąca”, należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.

4. Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne”. Ceny archiwaliów podane są przy każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 6/98 - styczeń 98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazu. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy

tam **ŁĄCZNĄ** cenę wszystkich numerów.

5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.

6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia **WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH** znajdujących się poniżej. Zamówienia wysłane w listach **NIE BĘDĄ REALIZOWANE**.

7. Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD ...”. Przy każdym zamawianym товаре należy zakreślić kwadratowe pole.

8. Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj, a przyjdziemy do Ciebie!

Cena 0.00 zł N₁ 1 Cena 0.00 zł N₂ 2 Cena 0.00 zł N₃ 3 Cena 0.00 zł N₄ 4 Cena 4.55 zł N₅ 5 Cena 4.55 zł N₆ 6 Cena 4.55 zł N₇ 7 Cena 4.55 zł N₈ 8

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca / 98 (słownie)

☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)☐ sześć numerów 27,30zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)☐ Zamawiam płytę KAWAII CD ... 24,40zł☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2i3 30,50zł☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3i4 30,50zł☐ Namawiam Mangowe Okienka 28,00zł☐ Numery archiwalne

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP:

Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca / 98 (słownie)

☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)☐ sześć numerów 27,30zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)☐ Zamawiam płytę KAWAII CD ... 24,40zł☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2i3 30,50zł☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3i4 30,50zł☐ Namawiam Mangowe Okienka 28,00zł☐ Numery archiwalne

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca / 98 (słownie)

☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)☐ sześć numerów 27,30zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)☐ Zamawiam płytę KAWAII CD ... 24,40zł☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2i3 30,50zł☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3i4 30,50zł☐ Namawiam Mangowe Okienka 28,00zł☐ Numery archiwalne

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Znienawidzone przedmioty: W-F, polski, religia
Charakterystyka: mam dziki charakter. Lubię grać w kosza i piłkę nożną. Jestem wesołą balaganiarą. Hoduję świnkę morską (Dosię). Nie cierpię osób głupich i nie znoszących Sailor Moon. Chcę korespondować z osobami lubiącymi Minako i Setsunę.
Adres: ul. Armii Krajowej 6/3, 220 Legnica.

Agnieszka Feret

Data urodzenia: 22 czerwca 1987
Wiek: 10 lat
Znak zodiaku: Rak
Ulubiony kolor: biały, żółty, różowy, błękitny
Ulubiony film: Sailor Moon, Oh My Goddess!
Ulubiona potrawa: spaghetti
Charakter: uparta, płaczliwa, leniwa i bojowa
Uwaga: kocham Sailor Uranus
Adres: ul. Proletariacka 26a/2, 59-222 Miłkowice woj. legnickie.

Imię: Emilia

Ksywa: JARA

Data urodzenia: brak danych
Ulubiony kolor: niebieski i zielony
Ulubione zajęcia: pływanie, pływani i jeszcze raz pływani, a jeszcze do tego chodzenie na spacer z moim psem, który się wabi Rzeźnik (rottweiler) jak i zajmować się żółwiem Karolem i oczywiście rysować mangę.
Charakterystyka: mówią, że jestem szalona i mam bzika na punkcie pływania, psa i żółwia. Jeśli znajdziecie czas, to napiszcie do mnie. Hej!
Adres: Emilia Zaklikowska ul. Sikorskiego 29/7, 86-300 Grudziądz.

Imię: Justyna

Przezwisko: Nikita

Data urodzenia: nieznana
Ulubione kolory: czerwony i czarny
Ulubione zajęcia: rysuję mangę i leniuchuję!
Charakterystyka: akta zostały spalone, lecz wiadomo że jest romantyczką, kocha mangę i anime. Ma z lekką świra. Jak chcesz się czegoś więcej o niej dowiedzieć, to napisz.
Adres: Justyna Kaczerzawska ul. Szpitalna 1/6, 86-300 Grudziądz.
PS. Mile widziane rysunki.

Imię: Agata (ale koleżanki mówią do mnie Amika)
Data urodzenia: najprawdopodobniej niedługo będą moje urodziny, ale moja metryka gdzieś zaginęła.
Ulubione zajęcia: najbardziej chyba lubię spać, ale także lubię długie spacerki, chodzenie po górach i nasze polskie morze, a także mangę i anime.
Charakterystyka: jak wyżej napisałam, lubię góry i morze. W przyszłości chciałabym studiować dziennikarstwo, interesuje mnie: bliski wschód, wszystko co nieopisane i niewyjaśnione. Lubię rysować mangę. Jeżeli interesujesz się podobnymi rzeczami (lub nie), to napisz do mnie.
Adres: Agata Chmielewska ul. Legionów 89/2, 86-300 Grudziądz.
PS. Mile widziane zdjęcia lub rysunki.

Imię: Agata

Pseudo: Maga

Data urodzin: 00.00.198...
Ulubione kolory: czarny i granatowy - wszystkie jego odcienie
Ulubione zajęcia: pływani, leniuchowanie, pływani
Charakterystyka: brak danych... jeśli chcesz się dowiedzieć więcej, to napisz do mnie!
Adres: Magda Krausiewicz ul. Kos. Gdyńskich 25/5, 36-300 Grudziądz.

Dorota Bułat - Króliczek

Data urodzenia: 12.08.1982
Znak zodiaku: Lew
Grupa krwi: 0
Ulubiony kolor: różowy i biały
Ulubiona potrawa: wszelkie jadalne słodczyce
Kolor oczu: niebieskie
Charakterystyka: jestem zabawną dziewczynką, która interesuje się anime i mangą. Uwielbiam Sailor Moon i postać, która jest do mnie podobna, czyli Usagi Tsukino. Jeśli ktoś chce ze mną korespondować, lub dowiedzieć się czegoś więcej, niech napisze.
Adres: ul. Traugutta 3b/2, 30-549 Kraków.

Anna Jędrzejczyk

Data urodzenia: 2 stycznia 1984
Znak zodiaku: Koziorożec
Wzrost: 170 cm
Kolor oczu: brązowy
Ulubiony przedmiot: chemia, biologia, matematyka
Nie lubiany przedmiot: W-F, historia
Hobby: manga, anime
Ulubione anime: Sailor Moon, Oh My Goddess!
Charakterystyka: z natury jestem przyjacielska i spokojna, ale lubię humor i dobrą zabawę. Kiedy tylko znajdę czas, rysuję mangowe postacie. Chciałabym nawiązać kontakt z osobami z całej Polski (wiek nie gra roli).
Adres: ul. Kącik 20 Z.P.C. Wawel, 30-549 Kraków.

Joanna Ogorzałek alias Czarodziejka

Data urodzin: 1983.06.18
Znak zodiaku: Bliźnięta
Planeta: Merkury
Ulubiony serial: Sailor Moon
Charakterystyka: obłąkana na punkcie serialu Czarodziejka z Księżyca. Chodzi do 8. klasy szkoły podstawowej. Bieram wszystko, co związane jest z serialem Sailor Moon. Romantyczna, marzycielska, uwielbia czytać książki (ulubieni autorzy - L.M. Montgomery, Minkowski). Ulubionym zajęciem jest zajmowanie się ukochanym serialem, recytowanie wierszy (z gestami i uczuciem), pisanie wypracowań i listów oraz sprzątanie. Nie nawiąże ludzi, którzy złośliwie mówią mi, że Sailor Moon to bajka dla dzieci. Nie lubię też tych, którzy często zapewniali o swojej przyjaźni. Chętnie nawiążę kontakt z fanami i otaku serialu czarodziejka z Księżyca.
Adres: ul. Przebendów 55, 33-235 Wadowice Górne.

Marysia Stefani

Ksywa: Hikari, „Kusio”, Mary

Data urodzenia: 13.11.1983
Znak zodiaku: Skorpion
Grupa krwi: A
Ulubiony kolor: niebieski
Ulubiony przedmiot: informatyka
Ulubiona manga: Slayers, Sailor Moon
Charakterystyka: jestem 14-letnią dziewczyną, leniwą do kwadratu, lubię rysować i pracuję nad własną mangą. Uwielbiam koty, pajaki słodczyce, mangę i zapach jabłek.
Adres: ul. Konińska 11/1, 02-495 Warszawa.

Małgorzata Szerer

Pseudonim: Puffy

Data urodzenia: 1982.08.01
Znak zodiaku: Lew
Coś o mnie: mangą interesuję się już od czasu, kiedy na RTL2 pojawiła się między innymi Lady Oscar - Riyoko Ikedy. W przyszłości chciałabym tworzyć seriale animowane, zwłaszcza rysowane w stylu manga. Dlatego poszłam do szkoły plastycznej i dopiero zaczęłam naukę. Chciałabym nawiązać znajomość z osobami, które ko-

chają mangę i rysują ją podobnie do Urushibary, jak i z tymi osobami, które mają ochotę ze mną korespondować.
Adres: Państwowa Bursa Szkół Artystycznych ul. Wawrzyniaka 7b, 70-392 Szczecin.

Joanna Łaskowska

Przezwisko: Yo-aśka, USAgi

Wiek i data urodzenia: 13 lat, 26 marca
Znak zodiaku: Baran
Grupa krwi: 0
Ulubiony przedmiot: plastyka, j. polski
Ukochane anime: Sailor Moon, Oh My Goddess!, GSX vs Ducati
Charakterystyka: jestem zapalonym Otaku, kocham mangę i anime, a w szczególności Oh My Goddess! (uwielbiam rysunki Kosuke Fujishimy - są przepiękne!). Przepadam za Sailor Moon. Kocham koty. Lubię rysować i grać na komputerze oraz na mojej gitarze elektrycznej. W przyszłości chciałabym zostać mangaczką.
Adres: ul. Mandarynki 12/30, 02-796 Warszawa.

Fido

Lat: 21.5
Urodzony: w okolicach lutego
Znak: chyba Ryby
Uczy się: intensywnie, nadal!
Zainteresowania: konkretne
Kolor: biało-czarny
Krew: wesoła
Charakterystyka: (tutaj mamy do czynienia z popisem mego kumpla E.W. Coyota, to rawanż za jego charakterystykę) - Przystojniak (ha!), facet inteligentny, twardo trzymający się ziemi. Przekonać go do czegoś, to tak jak by próbować przekonać górę, by stanęła na szczycie (na głowie). Jeśli Coyote jest cholerykiem, to Fida trudno w ogóle sklasyfikować. Można kłócić się z nim godzinami, aż go cholera weźmie. Wycieczki rowerowe i górskie razem z nim, to przyjemność. Niezły organizator. Komputer przyrósł mu do palców, a i pędzlem lubi pomachać. Kim będzie w przyszłości? - człowiekiem, wielkim człowiekiem. Ulubiony zespół - Metallica, do którego i mnie przekonał skutecznie. Ma niezły dar obserwacji, ogólnie równy facet.
Adres: Fido ul. Mickiewicza 108/29/33, 38-200 Jasto, woj. krosińskie (jeszcze).

Ola Kowalska

Wiek: młoda (13 lat)
Grupa krwi: czysta
Ulubione anime: Sailor Moon
Ulubiona sailorka: Sailor Venus
Ulubiona potrawa: leczo i inne
Charakterystyka: nic nie potrafiłam wymyślić, więc napisz o mnie koleżanka: uwielbia Sailor Moon, nie lubi szkoły, lubi kłócić się z siostrą (i to ostro). Jest miła i koleżeńska. Ogólnie jest OK.
Adres: ul. Nickla 77/8, 41-908 Bytom.

Lukasz Szczepkowski

Data urodzin: 14.08.1983
Znak zodiaku: Lion
Zainteresowania: manga, anime, komputery, samochody, czasami rysuję mangę, konsole (PSX)
Muzyka: Metallica, White Zombie, U2 itp.
Ulubione anime: Ghost in the Shell
Wzrost: 175 cm
Charakterystyka: w porządku, coo!, nawiążę kontakt z grudiądzkimi otaku. Piszcie lub dzwońcie.
Adres: ul. Kustronia 4/13, 86-300 Grudziądz, tel: (051) 46-395-47

Pokwitowanie dla pocztu

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr
słownie
złotych
..... groszy
..... jak wyżej

zł gr
słownie
złotych
..... groszy
..... jak wyżej

zł gr
słownie
złotych
..... groszy
..... jak wyżej

wplacający.....

wplacający.....

wplacający.....

Dokładny adres.....

Dokładny adres.....

Dokładny adres.....

na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

stempel

stempel

pobrano opłatę

pobrano opłatę

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

podpis przyjmującego

podpis przyjmującego

Kawaii

MANGA ZA DARMO!

TO ABSURD. TANIA MANGA TO NASZA OFERTA!

Wspomni z bajki
"Czarodziejka z Księżycem"
i "Sanna", miedziastwo
rolników i samolotów.
to 4000 obrazków!



1
Ponad 1850 obrazków
w formacie jpeg, gif, tiff.
Nie powtarzają się!
Atrakcją jest lista serwerów
FTP z mangą.
Bonus to demo NINJA2.
Pełny odjazd!

2
Prawie 1500 obrazków
w formatach jpeg, gif,
tiff, bmp, nowa porcja
sit'ów FTP z mangą
oraz extra kilka filmowych
plików audio (ao, wave).
Na płycie niezbędne
oprogramowanie.



4
Długo
wyczekiwana
przez wszystkich
porcja nowych
mang dla
każdego.



Płyta dla dorosłych.
Całe 650 MB
rozregulowanych
rysunkowych piękniś.
Format: jpeg i bmp.
Niezbędne
oprogramowanie
na płycie.



Płyta dla dorosłych.
Prawie 2200 obrazków
erotycznej mangi w formacie
JPEG, GIF, PCX,
a także: 2D i 3D mangi
oraz najlepsze stop-klatki
z gorących filmów.



Najnowsze pozycje
z cyklu hentai manga
czyli tysiące
mangowych
rysunków
dla
dorosłych.



NINJA SCROLL
2xCD
Czas trwania 94 min.



WICKED
CITY
2xCD
Czas trwania
85 min.



MASAMUNE
SHIROW'S
APPLESEED
2xCD
Czas trwania 68 min.



MANGA part I
1xCD
Format VideoCD



MANGA part II
1xCD
Format VideoCD



AKIRA
2xCD
Czas trwania
124 min.



THE
PROFESSIONAL
GULUD 13
2xCD
Czas trwania
117 min.



FIRST OF
THE NORTHSTAR
2xCD
Czas trwania 112 min.



Screeny, animacje,
demonstracje
muzyki (mp2,
wave, midi),
programy
mangowe.
Karaoke.



Lo Blue Girl
1CD, 60 min. format AVI



Własny tryb
wyświetlania ekranu,
kursorów, ikon,
plików dźwiękowych
i gier opartych
na sławnych filmach
i komiksach. Sailor Moon,
Dragon Ball, Akira i inne.



Kolekcja
grafiki
Hentai Manga

L'elisir D'amor
1CD, 60 min. format AVI



Demon School Conclude
1CD, 60 min. format AVI



Black Board Jungle part 3
1CD, 60 min. format AVI



Black Board Jungle
1CD, 60 min. format AVI



Adventure Kid
1CD, 60 min. format AVI

KOSZTY WYSYŁKI
5,50 zł

INTERNET: <http://www.exe.com.pl>

E-mail: exe@exe.com.pl

STOISKO FIRMOWE:
DOM HANDLOWY "KAMELEON"
ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
BIURO HANDLOWE:
EXE, ul. Kołista 4, 51-152 Wrocław

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA:
EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
TELEFONY:
tel. (071) 3537002, tel. (071) 3537006
tel. (071) 34 388 61 w. 235, fax (071) 3537010



EXE

SPECJALNE JUBILEUSZOWE WYDANIE!!!



KWIECIEŃ

CD-ACTION

nr 23

PEŁNE WERSJE GIER:

BATTLECRUISER 3000 A.D.

NAVY STRIKE

KAJKO I KOKOSZ

NAVY STRIKE

BATTLECRUISER
3000 A.D.

- HEAVY GEAR
- RED ALERT
- REAH
- DIE BY THE SWORD

PEŁNE WERSJE GIER!!!